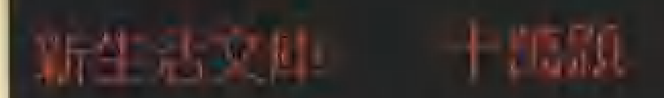

新生活文庫　十萬題
XINSHENGHUO WENKUSHIWANTI
電視游戲玩法200問
DIANSHI YOUXI WANFA ERBAIWEN
蔣雲 張弦 葉倚 編
山東科學技術出版社



電視游戲玩法200問



責任編輯：[illegible]
封面設計：[illegible]

ISBN7-5331-0972-
Z·55　定价：3.35元

新生活文庫——十萬題

XINSHENGHUO WENKUSHIWANTI

電視游戲玩法200問

DIANSHI YOUXI WANFA ERBAIWEN

蔣雲 張弦 葉偉 編

山東科學技術出版社

鲁）新登字05号

新生活文库——十万题
电视游戏玩法200问
蒋云 张叶 编
*
山东科学技术出版社出版
（济南市玉函路 邮政编码250002）
山东省新华书店发行
山东新华印刷厂德州厂印刷
*
787×1092毫米 32开本 6.75印张 2插页 132千字
1991年12月第1版 1991年12月第1次印刷
印数：1-38，000
ISBN 7—5331—0972—4/2.55
定价3.35元

《新生活文库——十万题》

增进新的生活知识丰富人民生活

祝新生活文库十万题丛书出版

雷洁琼

一九九一年七月

获得生活的知识
增添生活的乐趣

張友漁

物质的丰富，生活的
多彩，离不开科学
的进步与发展。

黄作刚

出版说明

在党的十一届三中全会以后，理论界进一步明确了社会主义生产的目的是提高人民的生活水平，不断满足广大人民物质生活和精神生活的需要，随着人们对生活问题研究的逐步展开，各类研究生活的组织相继建立起来。由于对生活问题研究的深化，一门独立的学科——生活科学正在形成。

生活科学的任务是指导人们科学地生活。谁都知道，生活的质量有赖于生活的富裕。但是，生活的富裕决不等于生活得科学。富裕以后，不会处理生活中的问题，仍然不能生活得好。有些人并不太宽裕，可是，由于能够科学地安排、正确地处理生活中方方面面的问题，他们却生活得很充实，很健康，很愉快。由此可见，生活自有其独特的规律，是一个相当复杂的知识领域。

为了指导人们科学地生活，出版界曾出版了许多生活方面的图书。但是，迄今为止尚无一套大型、系统的生活用书问世。为了弥补这方面的不足，山东科学技术出版社组织有关专家学者编写了大型系列丛书——《新生活文库——十万题》。

该文库包括衣、食、住、行、购、游、娱、美、交际等各方面的生活问题。整套文库约计100种，2000万字。

《文库》由我国有威望的老一辈专家、学者、知名人士雷洁琼、康克清、张友渔、冰心、于若木、于光远、黄树则等

组成顾问团，对《文库》进行指导、把关。

《文库》编委会，由科研、出版、发行等各界知名人士组成。主编由《北京晚报》、天津《今晚报》、上海《新民晚报》、《生活周刊》、上海现代生活方式研究会等部门的有关人员出任。

《文库》无论是字数、册数，还是作者队伍，均可称为全国生活用书方面规模最大的图书。

无论是整套《文库》的选题制定，还是具体一本书的内容选择，都以"新"和"全"为目标。在"新"的基本上求"全"，在"全"的原则上取"新"。

《文库》全部采用问答的形式编写，这样读者查阅方便，内容涉猎面广，可使《文库》在有限的篇幅内，容纳较多较丰富的内容，使读者在较短的时间内，查寻到自己急需解决的问题。

《新生活文库——十万题》的出版，是一项十分浩大的工程，出版社力争在2～3年的时间内全部推出。相信该《文库》能够受到读者的欢迎和喜爱。也希望广大读者在使用中，对《文库》的不足之处提出意见，使之日臻完善。

1991年12月

目　录

一、电视游戏机

二、电视游戏卡

三、电视游戏基本技法

四、游戏节目密码

五、游戏节目介绍和攻关技法详解

一、电视游戏机

1. 电视游戏机是怎样发展起来的?

答: 电视游戏，也称“电子游戏”，英文名为 VIDEO GAME 或 TELEVISION GAME。它是微电子技术发展的产物。

(1) 电视游戏机的诞生:

最早的电视游戏是怎样起源的，现已无法考查。有一种说法是：美国麻省理工学院的几名大学生，在枯燥乏味的课题进行之间，利用电子计算机，编制了一套游戏程序，供娱乐消遣。当然，这个游戏在今天看来肯定是很简单的，但在那时，却引起了轰动，吸引了大量游戏者。电脑商们看到了又一个致富的大门被打开了，于是纷纷投入资金、人员，开始研制专供娱乐的电子计算机，即电视游戏机。大约在 1976 年，第一台具有实用价值的电视游戏机在美国诞生了。它以大型电子游戏机的面目，出现在街头供人娱乐。

(2) 电视游戏机的类型:

专供娱乐用的电视游戏机分为两种类型，一种是大型电子游戏机；一种是家庭电视游戏机。

大型电子游戏机也称街机，它体积较大，多设在娱乐场所。大型电子游戏机从第一台出现至今，从只能单人玩，发展到了双人轮流玩、双人同时玩、三人同时玩和四人同时玩。采用的电脑板也从 16 位跃至 32 位。现在的大型机，不仅可

以做出与电影电视同样的声像效果，而且可以让人主动参与，在更高的层次上得到满足。

家庭电视游戏机是为方便游戏者在家中娱乐而研制出来的。它的特点是体积小、重量轻、安装简单、可方便地更换游戏节目，其销售价格比大型机便宜很多，能为一般家庭所接受。

家庭电视游戏机从开始生产到现在已从“雅利达”系列，发展到“任天堂”“SEGA MEGA－DRIVE（世嘉五代）和“超级任天堂”等系列。

“雅利达”机型最早由美国生产。其代表型号如 DY－2600、雅利达 2600、溢龙 7000、汉龙、皇冠等，这类机型的操纵杆是手柄式，游戏的动作单调，背景画面很多是静止的，不能选关，不能增加“生命”。节目的趣味性不强，目前已被淘汰。

“任天堂”机型是日本任天堂公司于 1983 年推出的第三代家庭电视游戏机，其图像清晰、声音逼真、色彩丰富、趣味性强。游戏时能单打，也可双打，动作的操纵方向由雅利达的四个方向增加到 8 个方向，游戏功能大大加强。因而，很快风靡日本和世界各地，它是目前国内最普及的一种家庭电视游戏机。本书的内容就是针对这类游戏机和与其配套使用的游戏卡及游戏节目。

其他新机型的游戏功能较之任天堂机型又有突破。其中 SEGA（世嘉）型游戏机和配套的游戏卡在国内已有销售，但游戏机的价格较高，游戏卡又多为单卡，目前在家庭中尚难普及。

2. 我国什么时候开始风行家庭游戏机的？

答：80年代初，大型电子游戏机开始出现在中国大陆的沿海城市。在80年代中期，随着计算机的普及，游戏软件开始为人们所熟悉，到了1987年，大陆沿海的宁波、厦门、温州、广州等城市开始销售家庭电视游戏机。由于销路好，利润高，许多企业纷纷与外资联合，引进生产流水线。游戏机生产业在大陆蓬蓬勃勃地发展起来。1988年，全国各地普遍开始经销电视游戏机，南至海南，北至哈尔滨，几乎每一家大型商场中都有“任天堂”的产品。现在，在上海游戏机的普及率已超过10%。

3. 未来的电视游戏机将朝什么方向发展？

答：未来游戏机的发展方向将是高清晰度、高参与性、超微型化和可更换式。所谓高清晰度，指的是游戏机所提供给人的声像效果将是逼真，动人的。随着科学技术的发展，微型计算机提供的分辨率将有可能达到625线，这使得游戏中的人物形象与录像中的效果完全一样．同时，多声道输出、输入的实现，已使得电视游戏的立体声伴音成为可能。将来的电视游戏机输出的声音效果，估计不会比一台先锋音响逊色多少。

高参与性指的是游戏者的参于形式将更为直接。普通的控制器将不再存在，取而代之的是各类逼真的模拟操纵器。比如，玩赛车游戏用的是形如赛车的座舱，玩武打游戏用特制的电子拳击手套，玩射击游戏以光电枪向屏幕内的敌人进攻，等等。这使得游戏的逼真程度更高，游戏更吸引人。

超微型化指的是家庭电视游戏机的体积将相对缩小，超小型手掌式电视游戏器的图像处理和伴音水平将进一步提高。随着袖珍液晶彩色电视机的出现，手掌式电视游戏器的

分辨率也随着提高。它不再是黑白两色的简单构图，而是以彩色、复杂的人物形象博得游戏者的青睐。这种游戏器的游戏内容也将更复杂多样，可与如今的“任天堂”游戏节目媲美。

可更换式，指家庭电视游戏机将能够对游戏卡起反作用。现在的游戏机只能忠实地执行游戏卡中的程序，游戏者不能轻易改变游戏内容。随着计算机工业的发展，游戏者可以任意修改原来的游戏内容，增加或删减部分程序，使游戏者可以享受到自己的劳动成果。另外，可充式游戏卡将以低廉的价格大量出现。它象空白的录音带或录像带一样，可以随时将游戏者所要的节目复制下来，同时将不需要的节目抹去。可充式游戏卡的出现，将大大便利游戏者对游戏软件的挑选。

4. 什么是“任天堂”型电视游戏机？

答：“任天堂”的英文名为NINTENDO，是日本任天堂公司生产的游戏机的产品牌号。随着游戏机的普及和游戏机生产的发展，日本以外的很多地区，如台湾、香港、南朝鲜和中国大陆等，都按照任天堂的原装机型进行改装或仿造，并派生了一些其他牌号。如台湾的“胜天”、“小天才”、“小灵通”和“得其乐”；香港的“海天使”和“爱迪”；南朝鲜的“爱丽”；国产的“TM（天马）、泰山等，有的牌号尚区分为501、701、737、767、900等型号，这些机型的性能与原装机基本相同，可属于任天堂系列产品。

任天堂原型机的机型特征是：长方形、机体颜色绝大多数为红白两色（简称“红白机”），或灰白色（灰白机）和绿白色（绿白机），配有主副两个控制器。目前市场销售的游戏机的机身造型式样较多，供购买者选择。

5. 电视游戏机由哪几部分组成?

答：目前市场上各类电视游戏机很多，但万变不离其宗，电视游戏机总是由主机、主副控制器（或称Ⅰ、Ⅱ控制器）、射频（RF）输出线和电源变压器四大部件组成的。一般游戏机的控制器是连接在游戏机上不可分离的，但也有一些为可卸式，如小天才、501和701即属此列。其中，电视游戏机的主机是游戏机的心脏。它的内部实际上是一台微型电子计算机，数据存贮器读出量一般仅有2k，位数8位，但由于全用于声像处理，所以效果反而比拥有48k数据存贮器的苹果机高。

这台微型计算机的主要功能就是从槽口处读游戏卡内的程序，并执行之，使执行的结果从终端设备（电视机）上显示出来。可见，主机的质量是关键，它的能力决定了游戏机的好坏。现在的许多企业，为了降低成本，采用了低廉的主机，所以现今市场上有些游戏机的质量有所下降。

6. 为什么游戏机能绘出栩栩如生的动画?

答：游戏机的主机在“绘图”时，先把电视屏幕划分成280×280的点阵，根据原绘在座标纸上的图画来决定该亮哪一点，该在哪一点上涂上什么颜色。这些明暗相间，色彩各异的亮点就拼成了一幅完整的图像。在处理物体移动时，先在物体将要到达的下一格位置上把图像画出，再擦去原有的图像。这样，由于主机处理的高速和视觉暂留原理，物体就连贯地移动起来。如再配上适当的音响，就能达到栩栩如生的效果。

但是，由于主机的处理能力有限，对于一些较大的图案，通常是用几个“部件”拼凑的方法来达成的。因此在移动这

些图案时，主机就时常会发生处理速度降低的情况。这时，图案就会发虚或一定程度的缺损，俗称缺页。一般地，当两个物体相交或多个移动物体同处一行时较容易发生缺页情况。缺页在一定程度上损害了游戏节目的观赏性和趣味性，这也是8位任天堂游戏机的一大缺憾。

7. 主机上的几个键有什么用途？

答：任天堂型游戏机的主机上通常有三个键：电源开关键（POWER）、取卡键（EJECT）和复位键（RESET）。不同型号机器键的位置略有不同。

电源开关键的作用除开关游戏机外，在有些合卡中还可以用来选择节目；取卡键则是通过杠杆原理，将游戏卡平稳推出槽口，以免卡带受到损害；复位键可使绝大多数游戏节目回到初始待命状态，并将所有变量清零。有极少数游戏节目由于程序设置的原因，按复位键只会使程序陷入死循环而僵住，对于这种情况只可通过关机解决。复位键也可用于某些合卡节目的选择。

另外，在游戏机正面的狭窄部，还有一个扩充槽口，它可连接光电枪或另一个控制器或计算机键盘等。通常这个槽口有一塑料护套加以封闭，以保护机器内部不受污染。

8. 游戏机控制器上的几个键有什么基本功能？

答：任天堂系列的游戏者配有两个控制器。其中左面的称为主控制器（控制器Ⅰ）；右面的称为副控制器（控制器Ⅱ）。主控制器上一般有A、B单动键和A、B连动键，还有方向键、选择（SELECT）键和启动（START）键；副控制器上一般没有选择键和启动键。

选择键用于选择节目和游戏方式，启动键用于启动游戏

或暂停（PAUSE）游戏。

A、B键的作用是控制角色的动作。单动键和连动键每按一次，都能控制角色动作一次；如按住不放，单动键也只能控制一次动作，而连动键能使动作自动地连续做出。有些机型只有单动键，在玩某些节目时就很不方便（即使有速度调节键）。

方向键的作用是控制角色的动作方向，最多可以控制上、下、左、右和斜向等八个方向。其控制功能在不同的节目中有所区别。

此外，有些机型的两只控制器的按键完全相同，可以互换，但在游戏操作时仍有主、副之分。

9. 游戏机的无线发射功能和遥控器是怎么回事？

答：一般的游戏机，其输出的信号是通过电缆与电视机相连接的，由于电缆的长度有限制，因此，游戏机和游戏者都必需靠近电视机。此外，也增加了接线的麻烦；有时，还可能因插头等的接触不良而影响画面的质量。为解决这个问题，有些型号的游戏机上增设了一套射频信号发射器，它的作用象一个小电视台，将游戏机的信号从机上的天线发射出去，这就称为无线发射功能。电视机可以在一定的范围内用天线接收信号，不必再用电缆和游戏机相连接，这显然为游戏提供了方便。

目前，市面上“带遥控”的游戏机，只不过是具有无线发射功能，并不起什么控制作用。确切地说，遥控器是指游戏机的遥控操作控制器。现已付诸实用的一种遥控器是由无线控制器和接收器两个独立的部件所组成，接收器连接在游戏机的外接插座上，手持无线控制器操作，免去了控制器与

主机的连接线。遥控部件工作时，控制器发射出高频的调幅信号，由接收器的超再生线路接收，经处理后送入主机，实现遥控操作。目前，国内较少见到带遥控器的游戏机出售。

10. 学习机与电视游戏机有什么区别？

答：除电视游戏机外，市场上还有一种称之为学习机的个人电脑出售。它的价格约比普通的任天堂游戏机贵一些。

电视游戏机其实就是娱乐化的电脑，这在前面已经讲过了。它除去了电脑的许多部件，使它专门完成游戏的任务。学习机主要作用是供使用者编制程序并执行之，它能在家庭管理、教育、以及文件编辑处理方面助一臂之力，游戏仅是它的“副业”。因此，购买哪种机型，主要看您的用途是什么，一般说来，买学习机用来玩游戏就有些得不偿失了。

目前，市场上有两种学习机出售。一类是中华学习机系列。有专用配套游戏软件，多数中华学习机无法使用普通游戏卡玩电视游戏；另一类是科特电脑BIT79，与任天堂型游戏机兼容，可使用普通游戏卡，但内存比中华学习机少得多，只可编制简单的程序。

其实，如果将一个计算机键盘插入普通任天堂游戏机的扩充槽口内，再配上专门的计算机程序语言卡（如BASIC等）即可构成一个简单的学习机系统。目前，市场上已有这种键盘和语言卡出售。

11. 什么叫世嘉五代立体镭射电视游戏机？它有什么功能？

答：任天堂型游戏机采用8位电脑板作主机，随着游戏内容越来越复杂，8位电脑处理起来已经有些“力不从心”了。从游戏卡质量来看，几乎所有的强卡都出现了缺页现象；许

多强卡节目为了做得与大型机(采用16～32位电脑板)相似，速度变得很慢；有些游戏的音响效果和配乐也差强人意。因此，人们开始研制一种新机型，使之能与大型机匹敌。基于以上情况，日本世嘉公司于1988年推出了新机型，称之为世嘉五代。

世嘉五代游戏机的最大特点是，将两块8位电脑板并联起来，成为一块8+8准16位的电脑板，配上专门特制的世嘉游戏卡，可以在家庭中玩到与中档大型机完全一样的游戏节目。

世嘉五代机增加了许多功能，它可选用一千多种颜色，可进行二块画面的翻卷等等。因此，与之配套的游戏节目画面绚丽，富有立体感，无缺页情况，音乐输出有立体声效果。所以，人们根据这些优点和可以配接镭射系统的特点，将它称为世嘉五代立体镭射电视游戏机。

世嘉五代机确有任天堂型机无法比拟的优势，但是它也有许多缺点。比如，它实际上并没有达到16位机的水平，更比不上目前高级的大型机；它的游戏节目过份模仿大型机，缺少家庭游戏的特色，另外，它的售价太高，大大影响了普及率。不过，随着计算机工业的进一步发展，世嘉五代机完全代替任天堂机的时候一定会到来。

目前，市场上除原装的世嘉机出售外，尚有一种与其兼容的国产机型，它就是小天才IQ1600型游戏机。

12. 世嘉机上的几个键有什么用途?

答：世嘉机上的键与任天堂机略有不同。在控制器上，用以控制人物动作的键增加到三个，可以组合出更多的动作；它取消了任天堂的选择(SELECT)键，游戏中的选择由“下”

键完成。在主机上，它取消了取卡（EJECT）键，增加了一个开机锁定功能。一但开机，游戏卡便不能进行插拔动作，以此来保护游戏卡不受损坏。另外，在主机的左侧还有一个输出音量钮，用来调节立体声耳机的音量。

世嘉机的控制器为可卸式，长期不用可拆下来保存。

13. 现在市场上流行的游戏机有哪几种牌号？

答：现在市场上的游戏机很多，主要有天马（TM）、小天才、胜天三大牌号。至于其它牌号，诸如宠天、小博士、小灵通、智力宝、海天使等也占有一定的比例。在型号方面，以胜天为最，由于胜天公司的市场方针是打型号战，所以每年都有相当多的机型推出，但这只是换汤不换药，不同的机型内部的主机并无大差别。比较著名的是胜天豪华型，以及胜天 8800、胜天 9960 等。天马公司的创牌产品：闪光凸字TM737 也很受顾客欢迎。另外，TM900、TM990 也占市场销售的一大部分。小天才不同机型的差别主要在功能方面。其它一些牌号的游戏机较出名的有庞天 616、神童二代以及泰山豪华型。

14. 为什么有些牌号的机子较贵，而有些较便宜？

答：早期游戏机之间的差价，由是否是原装机产生的。一般说来，原装机比组装机贵，正道货比走私货贵。现在，市场上已无原装任天堂机出售。大部分产品都是国内企业自行生产的，由于成本无大差别，因此，不同牌号游戏机的差价，主要由该公司的销售指导思想所决定，如天马公司以薄利多销为指导思想，所以天马机型一直以低廉的价格出现，而胜天和小天才公司的产品价格一直居高不下，这主要是因为公司想给人以高价高质的形象。另外，不同型号之间也有差价。

这主要由于不同机型采用的主机CPU（电脑）不同，机壳型式也有差别，因此有十至数十元的价格差别。另外，价高的机器往往带有附件，比如游戏卡、电子枪、耳机、转换器等，这是价低的机器所没有的。

15. 为什么有些型号的游戏机收看不到正常的图像？

答：当在别的型号游戏机上使用正常的游戏卡，在另一种型号游戏机上使用时，却收不到正常的图像，除了游戏机本身或使用方法存在问题外，大多数的原因是出于兼容性。

兼容性，也称为适配性，指的是游戏机对游戏卡的适应程度。由于不同游戏机采用的主机并不相同，所以，并不是所有的游戏卡都可以在游戏机上使用。兼容性好的机器，可以玩的卡多些；兼容性差的机器，有的游戏卡就不能玩。对不能正常使用的游戏卡，屏幕上出现的情况主要有：无图像；图像被杂乱无章的色块或数字替代；图像“冻结”不动。由于这种情况属于兼容性问题，无法加以改进，所以商店不负责维修。因此，购买机器一定要尽量选择兼容性好的，以减少麻烦。

目前市场流行的机型里，已无真正适应任何游戏卡的游戏机。所有的机型都存在不同程度的兼容问题。其中“天马”和“小天才”机型的兼容性略好些。

16. 普通家庭买哪一种牌号的游戏机最实惠？

答：游戏机的价格与质量之间并不能划等号。因此，如果一味追求豪华、高档，不仅造成浪费，还可能买到质次价高的产品。

早期的市场中，游戏机所采用的主机有些是进口的，因此兼容性很好。此类机型与其它机型的区别是它背后有一个

CH1/CH2 的频道选择开关，而别的机型没有。但现在的市场上这种机型很少见。绝大多数的游戏机都差不多。在这种情况下，买价高的机器意义就不大。

从消费者的利益考虑，TM 系列较经济实惠。主机的兼容性、质量都还不错。

但是，现在许多商店都比较乐于销售“胜天”或是“小天才”，因为 TM 系列游戏机平均每台机器只能赚二十五至三十五元左右，但“胜天”和“小天才”可赚到四十至六十元，相比之下，商店当然乐于经销利润高的商品。如果难以买到 TM 系列，可考虑购买“小天才 301”和“胜天 8800”两种机型。

另外，市场上有许多别的牌号游戏机，它们的外形与 TM 系列极为相似，但大多数质量比 TM 系列略差一些。购买时要注意识别：一是看看产地是否浙江宁波；二是看看机器上的铭牌是否为 TM×××。

17. 怎样挑选一台令人满意的游戏机？

答：一台令人满意的游戏机的标准是：质量好、价格低。质量好的主要表现是兼容性好，各个按键都毫无问题。对这两方面可以用不同的游戏卡加以调试。

（1）兼容性：《怒》Ⅱ代的游戏卡，片头“怒Ⅱ”两字清晰者说明兼容性尚可；用《忍者龙剑传》Ⅱ代的游戏卡，按开始键后，游戏图像可调出，且画面上方的各项数字清晰可辨者，说明兼容性较好；用《联合大作战》的游戏卡，能正常使用，说明兼容性好，用《忍者龙剑传》Ⅰ代，插上卡后不按任何键，让片头动画全过程演示一遍，如出现一柄刻龙的宝剑，且按开始键后，游戏图像完整清晰的，说明兼容性

特别好。

（2）按键测试：测试方向键，使用《魂斗罗》卡。按单人玩开始后，可分别用主、副控制器控制游戏中的人物，主要测试一下有无右上45°，右下45°，左下45°和左上45°的方向，动作是否灵活准确；测操纵器的连动键（或连发调节器），使用《双截龙》Ⅱ代卡。按双人A档开始后，同时按下连动的A、B键（或将连发调节器拨至最右档）与十字键的左或右键，如为向前连续翻跟斗说明连发很好；测方向键有无同时反应判断，用《忍者龙剑传》卡。按开始键后，按下方向键中心处，如主角能双脚不动向右滑行说明机器有同时反应判断，这个判断对于《星球大战》(STARWARS）的选关很重要。

18. 怎样接好电视游戏机？

答：在连接游戏机前，首先必须确认没有带电操作。

电子游戏机的连接法有两种。最普通的方法是：将带有梅花插头的接线插入游戏机背后标有RF字样的孔内，另一头插入电视的天线插座，将稳压电源插好即可。

另一种较好的连接方法要求有两根连接线，同时，游戏机须有音频（AUDIO）输出和视频（VIDEO）输出两个插孔，电视须有音频输入和视频输入插孔。将游戏机的输出与电视机的输入按音——音、视——视连线，再插好稳压电源便可。这种连接方法可得到高质量的画面，但是，根多电视机都没有音频、视频输入，对子这类电视机只能用前种方式连接。

19. 怎样接上光电枪？

答：在不带电的情况下，将光电枪的插座插入游戏机的扩充槽口，注意不要弄错上下位置。另外，游戏过程中不可将插

座拔下，以免机器和光电枪损坏。光电枪一般在两米内有效。

20. 如何使用天线转换器？

答：有些游戏机的附件中配有转换器，其作用是为了能够在一条线路上使用电视机，游戏机和录像机。

在使用游戏机时，由于须拔下电视天线插头，另外，有的家庭还有录像机，与电视机连接时也要拔下电视天线插头。如果经常插拔就显得很不方便，也容易造成元件的损坏，所以，使用转换器就显得很重要。

转换器一般有两种：二通和三通，使用时方法一样，都是拔下电视天线插头，将转换器的插头插入，然后把游戏机的电视天线的插头分别插入转换器上标有游戏（GAME）和天线的插孔，如果是三通（有三个插孔），还可以把录像机的输出插头插入标有录像（VIDEO）的孔内。转换器上有开关，想使用某种电器，只需将开关拨至某一档位置即可。

21. 怎样准确地调出游戏频道？

答：游戏机输出的频率有很多点，有些清晰，有些不清晰，在调试时最好多调几个点，挑选一个杂音最少，图像最清晰的点。一般说来，任天堂型电子游戏机的频率在 VL 段上，也就是通常所说的五频道附近。

22. 为什么只能在关机后才能插拔附件？

答：附件指的是游戏卡，光电枪等。如果在开机的情况下进行插拔动作，不仅可能使游戏卡、光电枪短路烧坏，还会影响游戏机的电脑板，使其“挂起”而死机，这样容易缩短游戏机的寿命。因此，在进行以上动作时，应断开电源。

23. 游戏完毕，为什么要拔下稳压电源？

答：游戏结束后，很多人只是关闭游戏机上电源开关，却

让稳压电源一直插着，这样做很不安全，也容易使主机或稳压电源损坏。

24. 游戏机一般连续工作多久为宜?

答:游戏机能正常连续工作的时间一方面受到室内温度、游戏机的放置位置等客观因素的影响；另一方面，在于主机和电源变压器的质量和机器的散热性能。有些游戏机工作时间不长，就出现主机和电源变压器的升温异常、画面质量变差、连动速度显著变慢等现象，这主要是游戏机及其附件的质量不良所造成的。此时，只能关机暂停游戏。

游戏机主要由电子元器件组成，工作时有正常的温升，但在环境温度较高的情况下，长时间工作显然是不合适的，一般以不超过四小时为宜。

此外，游戏机应置于通风散热较好的位置；又由于游戏机的散热窗开在游戏机的底部，所以不要将游戏机放在柔软的织品上，以免堵塞散热孔而影响散热。

游戏时，及时用手触摸变压器和游戏机的外壳，掌握温升情况，积累使用经验，恰当地控制连续工作时间，就更相宜了。

25. 有时玩到一半，图像和声音都变差了，这是什么原因?

答:这种情况往往是在开机一个多小时后发生，表现为：图像扭曲，伴音中“沙沙”杂音增加。这是频率偏差所致，必须重新调整频道。

造成频率偏差的主要原因是，原先调整的频道不准确，不是最佳频道。解决的方法是重新调整频道至最清晰点。另外，有些游戏机质量较差，使用时间稍长输出频率便会变化。

26. 为什么有时插上游戏卡，屏幕上却只有一个色块?

答：这种情况通常是游戏卡插入槽口过宽所致。游戏机由于质量原因，有的槽口不符合规格，对于一些插脚较薄的游戏卡无法适配，这类卡插入后会因接触不良而只显示测试图像——即一个色块。

对于质量符合标准的游戏机，如果使用劣质游戏卡，也会出现以上情况。这是因为劣质卡的卡壳和插脚过薄，无法起到固定作用，因此插入后会造成接触不良。所以在购买机、卡时要注意这一情况。

27. 使用游戏机时应注意什么事项？

答：在使用游戏机时，应尽量减少机器的移动；尽量使用原版或改装版的游戏卡，以免游戏机的槽口和插座受到破坏；尽量避免长时间的游戏，游戏机应放在易散热、通风状态良好的地方；严格按照先插卡，后开机和先关机、后拔卡的顺序插拔游戏卡，减少误操作；遇到用开关键更换游戏节目时，请不要通过插拔机后电源插头来完成；游戏机关机后，务必断开电源。按以上要求去做，将会延长您的机器的使用寿命。

28. 怎样才能延长控制器的使用寿命？

答：控制器的按键下面，都装有导电橡胶片，使用时务必注意，游戏时，按键的动作要轻一些，如果用力乱按，反而使角色的动作频率减慢，也会缩短橡胶片的使用寿命。另外，对控制器要注意保护，不要积灰太多，不要与坚硬物体磕碰。在游戏的紧张关头，切忌过分激动地拉动控制器的连接线，以免引起连线断裂，使控制器失灵。

29. 控制器失灵后怎么办？

答：控制器失灵的表现通常是某一键或所有键的反应不

良或无反应。造成这种情况一般有两种原因；导电橡胶片老化，焊点开裂。

导电橡胶片使用久了，会降低弹性或发生断裂，其导电接点会变得凹凸不平，导电性能下降（正常时电阻值为几十欧）。出现前一种情况时，只能购买新的橡胶片进行更换；出现后一种情况时，不妨用金相砂纸将接点表面仔细磨去一薄层，然后用无水酒精或录音机磁头清洗液将橡胶片和印刷线路板的接点都清洗干净，装上后一般还能继续使用。即使在橡胶片性能正常的情况下，也应适时清洗各个触点，以保证导通良好。

使用控制器时如用力拉扯或平时存放不慎，连接线与集成块的焊点就容易被扯断。如果控制器由于此原因而失灵，打开后用万用表检查断点之所在，重新焊接牢固后即可使用。

30. 为什么图像有时会有斜线干扰？

答：此类情况多发生于用射频输出线连接游戏机与电视机的时候。其原因是射频输出线接游戏机的梅花插头因使用频繁变松，与插座接触不好。解决的方法是慢慢转动插头，当某一位置插头与插座能较好接触时斜线便会大大减少。另外，如果使用的是杂牌游戏机，由于低质量的主机不能准确地输出一个稳定的频率，造成图像不清晰，这将无法调整。

31. 机器电源开关卡住了怎么办？

答：这种情况多见于“任天堂”型电子游戏机。由于该类机型采用的是嵌套式开关，当使用时间较长后，开关的外套磨损变薄，使之不能与内芯开关良好接触，这样当外套拨至“开”位置时，内芯开关并未被连动到“开”位，形成开关卡住的情况。

一般只须换一个开关外套或加粗内芯（用透明胶纸缠绕数圈）使套合良好即可解决。但由于开关装在主机芯片的下方，因此须将主机芯片的固定螺丝旋开。需要注意的是在重新安装芯片时一定要放准位置，切勿用力过度将线路的焊接点扯断。芯片一定要旋紧固定，机内所有连接线都应放在正确的位置嵌合好，以免使用时出现不应有的情况。

32. 平时如何存放电视游戏机？

答：一般说来，当电视游戏机与电视机连接好后就不必拆下来，反复的插接易使插头、插座磨损而影响画面质量。有条件的话可使用一个电视机柜，与录像机一起置于柜中。存放时切记将游戏机槽口防尘板翻下盖好，以免灰尘入内，如没有条件也应将游戏机置于平整，清洁的场所，以免倾斜与震动引起机内元器件损坏。

二、电视游戏卡

33. 电视游戏卡有什么用途

答：正如录音带之于录音，胶卷之于照相机一样，电视游戏卡也是电子游戏机系统的一个重要组成部分。

电视游戏卡负责为电视游戏机提供游戏程序，这些程序经电视游戏机“理解”并执行后，就成为了各种各样，精彩纷呈的电视游戏节目了。如果没有游戏卡，再好的游戏机也发挥不出作用，所以，购买游戏机一定还要再购买游戏卡。

34. 电视游戏卡的工作原理是什么？

答：由于游戏卡大多装潢精美，形状酷似录音带或微型录像带，因此有些人认为游戏卡内也和录音带、录像带一样，是涂了磁粉的磁带。他们常常会被游戏卡更换节目的速度而惊讶，发出诸如“为何倒带速度如此之快”的疑问。

其实，游戏卡内并非如录音带一般的磁带，而是一块或几块大规模集成电路（IC），所有的游戏程序都存贮在这些模块里。所以，它根本用不着象磁带那样来回倒带。

游戏程序编制好后，是以计算机语言的形式贮存在计算机里。然后，制作人员将程序调出，通过专用设备输入到游戏卡的集成电路中，一般以不可更改的方式贮存起来。当游戏卡与游戏机的主机相连通后，主机将程序从游戏卡内部调出并执行之，并使结果在终端电视屏幕上显示出来，成为我们所见到的电视游戏。有些卡内设有一特殊的开关电路，当

按动复位键或开关键后，即可变换游戏节目。

35. 游戏卡的护套起何作用？

答：近来出现的“胖卡”，除体积较大外，与“窄卡”明显区别的地方就是在端子部增加了一个护套。它的作用是防止灰尘或其它不洁物体沾附在端子部。因为一旦有此类物体沾附，通电后会产生静电，静电火花极易使游戏卡短路而损坏。所以保存带有护套的游戏卡时，尽量将护套套上。

36. 插拔卡时应注意什么？

答：首先避免带电操作，带电插拔容易使游戏卡短路烧坏。其次插卡时要用力均匀，一般接触良好会有轻微的“咔嗒”声。如果插卡位置不当，游戏程序难以正确调出，当然也不能正确执行了。拔卡时最好使用退卡键。当然在关机状态下用手拔也是可以的，但是这样用力不匀，容易使插脚折断，而退卡键能均匀地将游戏卡推出槽口，游戏卡不易受损。

37. 为什么尽量不要去触摸端子部位？

答：游戏卡的端子部位就是插脚。如果经常用手去触摸插脚，其金属部分就容易被汗渍腐蚀、氧化，当游戏卡插入槽口后，氧化部分导电能力下降，接触不良，使游戏卡不能正确使用。所以，平时尽量不要触摸端子部位。

38. 为什么游戏卡所包含的节目有多有少？

答：一张游戏卡只包含一个节目的称为单卡。单卡使用时，有其方便之处和某些优点，但游戏者为了多玩一些节目，需要付出的费用就较大。因此，出现了包含多节目的游戏卡，称为“合卡”。虽然合卡的售价一般比单卡要高，但按单个节目的平均价格计算，就比单卡节目价格低，所以，合卡能受到游戏者的欢迎。

39. 买合卡比买单卡合算吗？

答：由于平均价格合卡往往比单卡低的多，总的说来，买合卡确实比买单卡合算。但是，这种情况也并非一成不变，有时买单卡反而比买合卡更好些。

因为合卡中的节目并非个个优秀，而是好差兼有。无论要不要，都是“硬性搭配”给顾客的。比如买一张 115 合 1 游戏卡，看起来每个节目的平均价格不高，但实际上能让游戏者真正陶醉的节目也就二、三十个，这样每个节目的平均价格相对就增高了，反而不见得合算。

所以，到底买合卡还是买单卡要视具体情况而定。此外，某些优秀节目只有单卡。

40. “k”数是什么含义？

答：所有的游戏节目都是先设计好程序，然后将程序输入到游戏卡的存贮器内，其贮存的程序长度，就称为容量，通常以 k 数值来表示，1k 代表的程序长度是 1024 个字节；当容量很大时，可以用 M 来表示，1M 等于 1000k。节目的 k 数越大，表示贮存的信息量越多，因此，反映在节目的复杂性、画面包含的色彩和场景、动作的逼真程度、音乐和音响的水平以及游戏的趣味性等方面，都相应提高。习惯上，称容量大于 100k 的节目为“高 k 节目”；小于 100k 的节目为“低 k 节目”。以上是指单个游戏节目来说的。如果是多节目组成的游戏卡，可以将各节目的容量合计，得到该游戏卡的总 k 数，以此，可以衡量组合节目卡（合卡）的容量。

目前，市场上销售的游戏卡的情况比较复杂，和 k 数有关的问题需要注意以下几点：

（1）按 k 数计算，节目数量相同的合卡，其合计的 k 数

不一定相同；节目多的合卡的总k数，不一定比节目少的大；有的合卡的总k数，甚至于还不如一盘单卡大，例如“4×24k”的合卡，总k数只有96k，还不如《魂斗罗》单卡（256k）的k数大，虽然二者的游戏趣味不同，但价格上是否合宜，就需要考虑。

（2）购买高k节目的合卡时，卡内包含的节目越多，在价格上相对越合算。但要注意到两种情况，一是有的高k节目有k数不同的版本，例如《赤色要塞》和《绿色兵团》，就有128k和256k两种版本；另一种情况是，有的高k节目经组合后，某些游戏功能被省略或简化，例如《双截龙》Ⅱ代的正版具有选关功能，但被组合到某些合卡中后，失去了此种功能。

（3）目前，游戏卡的生产单位，在翻版组合节目方面，花样越来越多，一是随意更改节目名称；二是将一个节目分解为多个；三是所谓“强化（SUPER）”（后两种更改，对某些难度大又不能选关的节目，尚属可取）等等，这种情况，在选购游戏卡时要仔细分辨，以作取舍。

（4）不是凡高k节目，其游戏价值就高；反之，低k节目也能适合于不同的游戏对象，要根据具体情况酌情对待。

41. 什么叫强卡、低卡？

答：现在市面上销售的游戏卡中，有称为“强卡”、“高卡”、“特卡”和“金卡”等，按其含义，应是高k节目组合的游戏卡。目前，完全由高k节目组合的游戏卡，其最大容量是8×256k＝2048k；其次是12×128k＝1536k。

低卡的含义是指低k节目的单卡或组合卡。

42. 体积大的游戏卡一定是高k卡吗？

答：由于游戏机不同，市场上有三类大小不同的卡：早期的直卡，任天堂机的横卡和世嘉机的横卡。在任天堂机专门的横卡中现有两种不同的体积。一种称为窄卡。一种称为胖卡，体积比窄卡大出近一倍，且插脚处有塑料护套。早期的游戏卡多采用窄卡的形式，它的样子比较轻巧、挺括，现在游戏卡多使用薄塑料壳的胖卡。胖卡与窄卡只是形式的不同，它们在任天堂机上完全可以通用。

现在采用胖卡的另一个原因在于合卡的增多，许多节目被组合在一块电路板上，电路板的体积自然要增大，所以要使用较大的外壳。但这并不是说体积大的卡，节目一定多或者一定是高 k 卡。因为现在胖卡这一形式已被普遍采用，并非只有合卡或高 k 卡才专用。比如一张 1990 版《坦克大全》，内存不到 40k，使用的都是胖卡；而一张内存在 250k 以上的《忍者龙剑传》却是窄卡，所以，体积的大小并不能与卡的容量挂起钩来。

43. 价格高的游戏卡一定好玩吗?

答：游戏卡的价格与游戏的容量，进货渠道有关。有人认为，价格较高的卡，内存的容量一定大，编制出来的游戏当然就更好玩。其实这种看法有失偏颇，因为高 k 卡的容量实际上相差无几。即使有的卡容量多些，也只不过图像可能好看一些，与耐玩性毫无关系。事实上，许多好玩的游戏卡价格都不一定高，而有些价格高而趣味性差的却少有人问津。

44. 高 k 节目的耐玩性一定比低 k 节目高吗?

答：游戏的耐玩性是一个指标，用来衡量游戏节目的质量。一般说来，耐玩性高的节目有长期的游戏价值，而耐玩性低的节目不出几次便会使人生厌。

耐玩性主要与节目的趣味性有关，与节目的容量没有绝对的关系。一个游戏节目，即使是k数较低，只要它能引起游戏者的兴趣，使其乐此不疲地玩下去，耐玩性就高；既使是高k节目，如果游戏者打完一遍就再也提不起兴致，耐玩性就差（事实上不少高k节目存在此类问题）。现在，爱玩《俄罗斯方块》、《坦克》之类低k节目的大有人在，而作为高k节目的《霹雳神兵》、《怒》一代却少有人问津，这正说明了节目的容量与耐玩性并没有绝对的联系。

45. 高k节目一定比低k节目复杂吗？

答：这里所说的复杂需要有一个标准。如果说复杂的是游戏场面的复杂，程序编制时的复杂，游戏者操作手法的复杂，那么高k节目一定比低k节目复杂；但如果复杂指的是相对游戏者而言的动脑程度，那么许多低k节目反面比有些高k节目复杂。因为很多低k节目都是运智类的，须要游戏者动脑筋才可完成。（如《俄罗斯方块》、《迷宫组曲》、《黑白棋》等）。而有些高k节目对游戏者的要求不高，特别是有些生命无限的游戏节目，只须游戏者不顾一切的向前冲就行了（如《霹雳神兵》），所以在此类情形下，低k节目反而比高k节目复杂得多。

46. 合卡的价格相等，节目数量却不一样是什么原因？

答：许多顾客在选购游戏卡时会发现，标有六十四个节目的64合游戏卡与只有四个节目的4合1，游戏卡价格相接近，这种情况会令初次买卡的人疑惑不解。

其实，这主要是因为卡内节目的k数不同造成的。有些卡内节目少，价格却高，那是因为卡内选择的是些高k节目；而有些卡内节目多，那是因为选的节目都是低k节目。由于

高k节目卡制作时所需的成本较高，因此节目虽少，但价格与几十合一的低k节目卡相近。

47. 什么叫"超强×合一"或"超级金卡"?

答：一般说来，合卡上如标有"超强×合一"或"超级金卡"的字样，卡内的节目应属高k节目。但是，由于某些出版商以牟利为目的，近来在一些低k节目的合卡上也标着"超强×合一"，"超级金卡"的字样，这种行为混淆视听，容易使人上当。因此，这种"超强"、"超级"之说只可看作是一种招徕顾客的手段，不可盲目相信。顾客在购买时应仔细辨别，以免受骗。

48. 流行的合卡（低k）中一般有哪些节目?

答：总的说来，组成合卡的基干是不变的。它们都选有为大众普遍喜爱的游戏节目，不同的只是在此基础上再增加一些较为冷门的节目而已。这些基干节目主要有：《俄罗斯方块》（TETRTS）、《成龙过关（SPARTANX）》《坦克（BALTLECITY）》、《马戏团（CIRCUS）》《F16雷鸟号（STARFORCE）》、《冒险岛（ADVENTURE ISLAND）》、《玛莉兄弟（MARIOBROTHERS）》等十余种。值得一提的是旧版的110合1和115合1，这两张合卡几乎将市面上所有低k节目均收集其中，对于求全的顾客是非常适宜的。

49. 什么叫"小四合一"

答：市面上的四合一主要有两种：高k节目卡和低k节目卡，其中以前者的四合一多些。低k节目的四合一卡，其游戏卡上往往标有"小四合一"或"科技四合一"的字样以示区别。由于有的顾客不愿购买节目太多的低k节目组合卡，只希望几个喜欢的节目合在一起，因此出现了这种小四合一、

它的节目大多是低 k 中的精选，所以非常受顾客欢迎。

50. 什么叫“高 k 组合版”？

答：近来市场上出现了一种称之为“高 k 组合版”、“高 k 组合金卡”等的合卡。此类卡内究竟是些什么节目呢？

普通低 k 节目合卡只组合了一定数量的低 k 节目，然而此类“高 k 组合版”除了有一些低 k 节目之外，还组合进了数个高 k 节目，（如《魂斗罗》、《双截龙》、《沙罗曼蛇》等）。应当承认，这种合卡的出现对顾客是有一定益处的。因为顾客在购买合卡时总需高、低 k 节目搭配组合，以便于平时“换换口味”。高 k 组合卡的出现，使顾客不必购买许多游戏卡便可一次解决问题。

但是，近来由于某些商人热衷于追求暴利，高 k 组合卡内掺入了许多滥竽充数的节目，现在购买这类游戏卡，不免会上当。

比如，有一种称为“三十五合一”的“旋风系列”高 k 组合卡，其节目只有七个。另二十八个不过是那七个节目的“变种”，各式各样的《超强魂斗罗》，其本质完全一样；各式各样的《坦克》，当然也是同出一辙，更有甚者，一个游戏共有八关（版），于是就把每一关（版）拆出来，变为八个游戏，这种做法必然使组合卡的价值降低，因此，顾客购买这种卡的意义就不大。

51. 如何分辨出“高 k 组合版”合卡？

答：高 k 组合卡的识别方法，除了认清游戏卡上的“高 k 组合版”的字样外，还可将卡翻转，看看背面上写的节目名称，一般高 k 组合版里总有一些出名的高 k 节目，如《魂斗罗》、《双截龙》、《沙罗曼蛇》等，这是低 k 合卡所没有的。认

清了这些，就很容易将高 k 组合卡分辨出来。

52. 游戏卡怎样分类？

答：游戏卡可以按适用的机型、容量、节目的数量和节目的内容等进行分类。

（1）按适用的机型分类：目前市场上销售的游戏机分“任天堂”和“世嘉”两种机型，各使用专用的游戏卡，不能互相换用；前一种机型所用的游戏卡中，还分为用控制器进行游戏的和用电子枪进行游戏的（称为枪卡）两类，也不能互相换用。

（2）按容量分类：原版的任天堂系列游戏卡，按 k 数的不同，分为 LA（24k）、LB（40k）、LC（48k）、LD（64k）、LE（80k）、LF（128k）、LG（160k）和 LH（256k）九个等级；世嘉系列游戏卡，其容最均以 M 计，一般在 1M—6M 的范圈内。以上所说的容量，都是按单节目计算的。对任天堂系列的游戏卡，习惯上称容量小于 100k 的节目为“低 k 节目”；大于 100k 的节目为“高 k 节目”。

（3）按节目的数量分类：每一盘游戏卡内可以只包含一个节目；也可以包含多个乃至上百个节目，前者称为“单卡”；后者称为“合卡”。

（4）按节目的内容分类：以单卡来说，游戏节目大体上可分为：战斗类、武术类、体育运动类、神话类、运智类和娱乐类等。除上述类别外，还有一类数量很大的节目，这类节目没有很明确的主题，游戏中不要求很高的智能，只需要有熟练的操作技巧和敏捷的反应能力，很多低 k 节目都属于此种类型。由于任天堂系列的节目已有近千种，很难一一归类。不同类型的节目适合于不同的游戏对象，游戏者可根据

自己的兴趣、爱好和游戏技能进行选择。

53. 任天堂系列节目中属于战斗类、武术类和神话类的节目哪些比较受欢迎？

答：比较受欢迎的节目主要介绍如下：

(1) 战斗类节目：这类节目大部分有完整的故事情节，或取材于电影；或依据某些历史事件；或出于节目设计者的构思。节目中的战斗方式都是现代化的，游戏时给人以紧张激烈的快感；大部分节目还具有一定的技巧难度；节目的画面、场景、动作、音乐和声响、操作功能等方面的设计都比较细致逼真，是目前最为流行的一类游戏节目。这类节目绝大部分是高k节目。

战斗类节目中，比较典型并受欢迎的有：《魂斗罗》系列、《绿色兵团》、《赤色要塞》、《革命战士》、《霹雳神兵》、《脱狱》、《血火纵横（脱狱Ⅱ代）》、《三K党》系列、《赤影战士（水上魂斗罗）》、《1944》、《捍卫战士》、《机械战警》系列、《最终任务（空中魂斗罗）》、《怒》系列、《希特勒复活》、《蝙蝠侠》、《鳄鱼先生》、《究极虎》、《荒野大镖客》、《特殊部队》等。

(2) 武术类节目：这类节目和第(1)类节目很相近，游戏过程中主要是打斗，但主题角色都是人物，使用刀、剑等兵器或徒手搏击。这类节目的代表作就是《双截龙》系列，尤其是《双截龙》Ⅱ代，其武打动作的逼真程度几与真实无异。《忍者龙剑传》系列也很流行；此外，尚有《北斗神拳》系列、《影子传说》，后两种的动作设计远不如前两种。

(3) 神话类节目：这类节目以神话故事为题材，有的是按原始素材编制的，如《新西游记》和《激龟忍者传》系列；

大部分的故事情节是节目设计者创作的。这类节目中比较优秀的除上述两种外，尚有《松鼠大作战》、《恶魔城》系列、《卡诺夫》、《火之鸟》、《玛莉》系列、《龙魂》、《龙牙》、《迷宫组曲》、《兽王记》系列、《七宝奇谋》、《魔界村》和《冒险岛》系列等。

54. 任天堂系列节目中属于科幻类、运智类、体育类和娱乐类的节目哪些比较受欢迎?

答：比较受欢迎的节目介绍如下：

（1）科幻类节目：这类节目也都有完整的故事情节，但纯属脱离现实的虚构，它给游戏者以一种超越现实之情趣。这类节目中，《沙罗曼蛇》系列、《联合大作战（中东战争）》和《柯纳米》等都很出色。

（2）运智类：这类节目没有故事情节，但有一项游戏主题，需要运用智慧和游戏技巧来解决。最典型而著名的就是《俄罗斯方块》系列（尤其是Ⅱ代）；游戏价值高的尚有《1990超级坦克》、《拆屋工》、《魔方医生》、《摩艾君》和《水管狂想曲》等。

（3）体育类：这是模拟体育运动而设计制作的节目，有的节目逼真程度非常高。这类节目低k的为多，如《越野赛车》（摩托车赛）、《冰球》、《网球》、《棒球》、《高尔夫球》、《排球》、《足球》、《摔角》、《赛马》等；也有高k节目，如《奥运会》、《立体篮球》、《少年足球》、《乒乓球》和《立体棒球》等。游戏者可根据个人兴趣进行选择。

（4）娱乐类：这是模拟某些娱乐活动而制作的游戏节目，其中首推《花式撞球》（台球）和《棋王》（中国象棋）；此外尚有《弹珠台》、《黑白棋》、《五子棋》和《麻将》系列等。

55. 为什么不同年龄层次的人该玩不同的游戏节目？

答：可以发现，不同类型的游戏节目是出于适合不同类型游戏者的目的而编制的。有的要敏捷的反应，有的要深思熟虑。因此只有不同年龄层次的人才能与之相适应，另外，从循序渐进的目的出发，一开始总应给初学者最能接受的游戏，而只有适合其年龄层次的游戏才能使其容易接受。所以，不同年龄层次的人该玩不同的游戏节目。

56. 学龄前的孩子买什么卡较好？

答：学龄前儿童的手脑协调能力较差，且认识水平有限，所以不宜买难度过高，或战争味太浓的游戏卡。一般以买一张低 k 节目合卡（64 合 1 或 110 合 1）均可，另外可买一张童话类如《双鼠大作战》之类的游戏卡即可。

57. 男青少年玩什么游戏节目较好？

答：男青少年的特点是活泼好动，因此战斗类，武术类，是他们的首选游戏节目。不妨购一些高 k 的四合一卡，如《魂斗罗》、《双截龙》、《忍者龙剑传》和《机械战警》的四合一卡。另外，还可玩一些体育类和娱乐类节目，如《立体篮球》，《英式足球》、《排球》，《台球》等，使他们在刮风下雨时仍然能够参与运动，以满足其好动的特性。

58. 女青少年玩什么游戏节目较好？

答：目前游戏者的队伍中，女青少年的比例越来越大，大部分女青年比较喜欢蹦蹦跳跳充满童趣的童话类游戏节目，《玛莉兄弟》、《冒险岛》、《米老鼠大冒险》、《双鼠大作战》对他们相当适宜。另外，鉴于女青少年好静、心细的特点，可玩一些《俄罗斯方块》、《超级医生》那样的运智类游戏。

59. 中老年人玩什么游戏节目好？

答：这种年龄层次的游戏者具有一定的经验与阅历，但是由于年龄的关系他们的反应稍显迟钝。因此不宜玩一些太紧张、刺激的游戏。一般来说，《二人麻将》、《四人麻将》、《五子棋》、《棋王》（中国象棋）》是正确的选择，这些游戏可锻炼中老年人的脑力，同时也避免了眼花潦乱的场面对眼睛的刺激。对一些找不到棋友的老棋迷们，电脑更是理想的对手。

60. 哪些游戏难度较高？

答：游戏的难度主要有两类。一类是智力上的，一类是技术上的。智力类的难度体现在要求游戏者有相当高的抽象思维能力，瞬时判断能力和长远估计能力。例如低k节目中的《迷宫组曲》、《俄罗斯方块》、《超级医生》、《五子棋》、《九路围棋》等等；高k节目则有《燃烧战车》、《不可能的使命》、《月风魔传》、《鲁宾三世》、《棋王》、《八只眼》等等。

技术上的难度体现在对游戏者动作要求较高。难度以跳跃为主：何地起跳，如何跳，都是对游戏者技术的考验。还有些游戏，更是对游戏者心理素质的考验。如《忍者龙剑传》系列，它不仅有相当多的跳跃场面，更要求游戏者顺不能骄，逆不能躁，必须做到心止如水，人剑合一才能过关。属此类的除《忍者龙剑传》Ⅰ代，Ⅱ代外，已有《蝙蝠侠》、《S、D总决战》、《洛克人》系列等等。

61. 难度高的游戏节目一定好玩吗？

答：有人认为，难度高的游戏节目可以开发人的智力，节目的耐玩性也好一些，所以也一定好玩。其实这是不对的。

游戏有适当的难度，可以使游戏者有兴趣玩下去而不致索然无味。但是过高的难度会使人望而生畏。更重要的是，难

度高的游戏过关是很难的，而一旦无法过关就要在同一轮中不停反复，这种反复多了之后，会使人产生厌烦心理，继而丧失游戏的兴趣，所以，难度高的节目并非一定好。

但是，难度高的节目对游戏者也是一种锻炼，如何平定自己烦躁不安的心情，如何在劣势下取得优势，这些都孕含在游戏节目的高难度中。如果游戏者玩游戏的目的不只是打打玩玩，而是出于锻炼自己意志，提高自身智力水平的愿望，那就应当去玩难度高的游戏节目，在不断克服挫折的同时，你会获得从未有过的激动和快乐。

62. 什么样的游戏节目算是比较好的？

答：前面已经说过，评价游戏节目是以其耐玩性为标准的。而耐玩性又是由游戏节目的趣味性、情节性、逼真程度和声像效果等来决定的。

随着电影工业对电视游戏的影响，游戏的情节性已有了一定的水准，特别是高k节目，它们不再是无目的的冲杀，而是有情节、有目的行动，当然情节性也有高低之分，情节性强的游戏较好一些。

游戏节目是给人玩的，如果画面不逼真，没有趣味自然不能吸引人，因此趣味性好、画面逼真程度高也是一个好游戏必须具备的。

声像效果主要针对高k节目而言。声像效果好的游戏节目能使游戏者更乐于沉醉其中。因此，好游戏节目也必须具备好的声像效果。这就是：画面优美，色彩艳丽，音乐动听，音响效果逼真。

综上所述，只有在趣味性、情节性、逼真性和声像效果这几方面都很出色，才能算一个好游戏。当然，如在某一方

面特别出色，也可算较好的游戏。

63. 什么叫连版（接关）?

答：连版，英语名为“CONTINVE”，是“连续游戏”的意思，也称为接关。

一般来说，游戏者持以的角色“生命”是有限的，当损失至零时游戏便告结束。这是对游戏者造成一定的压力，使他们产生失败感，并感受到胜利的来之不易。但想在这些生命限量里将整个游戏全部打完比较困难，因此，连版的出现方便了游戏者。当游戏者在游戏暂时结束后选择连版状态，便不用从头开始可从失败处接下去继续未完的游戏，这为游戏者顺利过关提供了可能。

64. 接关分几种方式?

答：接关分有限接关与无限接关两种。有限接关指接关次数是有限的，比如《赤影战士》规定为五次，《魂斗罗》规定为三次，接关超过规定次数便被取消，恢复到游戏的初始状态。有限接关的出现是为了给游戏者一定压力，以免因无限接关而使游戏毫无难度，使游戏达不到锻炼智力的目的。有限接关通常用于难度适中的游戏。

对有些难度较高的游戏，用有限接关还是难以过关，因此，此类游戏多取无限接关，以增进游戏者的信心。另外，某些较容易的入门游戏，为了满足游戏者打到结尾的愿望，也安排了无限接关，使过关更容易。

接关还有原地接关和隔段接关两种。原地接关就是在哪儿倒下在哪儿连续，这等于是增加了游戏者的生命，这种接关方式对于攻克难关很有效，游戏者可以靠“硬冲”过关，而隔段接关则是从游戏暂时结束的地方往回倒退一段距离，从

那里开始接关。可见，这种接关方式较原地接关有一定难度，对于难通过的关口，仍须巧妙应付，硬冲是不行了。这种接关方式有助于游戏者打下较牢靠的基础，比前一种接关方式更能锻炼游戏者的各方面素质。

从大部分游戏来看，选择有限隔段接关方式的占多数。

65. 为什么要有增加生命或选关的密码？

答：许多游戏都有特殊的"密码"，输入后，有的可增加游戏中人物的生命数量，有的设有选关（版），可任意挑选所愿意游戏的关，等等。游戏中安插这些密码，是为了使游戏者能够较顺利地过关到底，但是如果游戏者不愿这样做，也可以不输入密码以打下扎实的基础。总的说来，有了这些密码，也就有了灵活性，不同的游戏者可挑选任一种适合自己的方式进行游戏。

66. 游戏节目中主角的"血"是怎么回事？

答："血"的说法源自武打类游戏。在此类游戏中，为了接近真实，游戏者所操纵的主角自然不可能挨一下打便死，所以就给他设置了"生命力"，当主角挨打后生命力的数量会降低，减至零时主角才会死去，但是"生命力"的说法比较拗口，为形象起见，人们便把这种生命力称之为"血"，补充生命力称为"加血"，挨打称为"伤血"，生命力为零称为"空血"。现在，血已经不单单出现在武打类游戏中，其他各类游戏也已普遍运用；"血"也不仅为已方人物所有，敌人或敌方的大头目也开始有"血"，使游戏变得更真实、更有趣。

67. 世嘉机卡与任天堂机卡能通用吗？

答：前面已经说过，世嘉机采用的是 8+8 准 16 位的主机，不同的主机之间使用的"语言"不同。虽然世嘉游戏卡

与任天堂原版卡的大小差不多，但它的程序使用的是任天堂机“听不懂的”“语言”，任天堂机当然无法正确执行程序的内容。尽管世嘉卡内容精彩，却无法与任天堂通用，这实在是一大遗憾。

68. 第一次买卡挑选哪些为宜？

答：第一次买卡，在确定了何种年龄层次后，一般以挑选入门类的游戏卡较为适宜。如一开始便购买过于复杂的卡，往往不容易提起初学者的兴趣。另外，最好做到高低 k 节目搭配，买一盒 64 合 1，或 110 合 1 的低 k 节目合卡，再买一盒 2 合 1 或 4 合 1 的高 k 节目合卡比较合适。高 k 组合卡虽然搭配适宜，但内部掺假较多，买时要注意。

69. 已有游戏卡，如何考虑购买新卡？

答：此时游戏者已有一定基础，可以考虑购买一些难度较高的游戏卡。另外还要注意，购买合卡时尽量减少与原有游戏卡节目的重复。在这种情况下，游戏者要按自己的兴趣购买任何想玩的游戏卡，由于基础已经打好，再玩别的就会融会贯通。

70. 什么叫做原版卡、翻版卡？

答：原版卡是指原设计出版单位生产的游戏卡，均为窄卡，有精美的纸盒或塑料盒包装，并附有游戏说明书，目前在国内销售的有高 k 节目的单卡。

翻版卡是按原版卡的程序复制而成的游戏卡，多为胖卡，它的质量不如原版卡高，装帧也比较粗糙，但价格比较便宜，目前国内销售的以合卡为多。

71. 购买时一定要买原版卡吗？

答：原版卡质量好，且包装华美，具有较高的收藏价值，

但是价格却不是大多数顾客能接受的。而翻版卡的售价就便宜的多。所以，除非有收藏爱好或特别的要求，一般不必购买原版卡。

72. 相同游戏卡的差价是如何产生的?

答：购买游戏卡时，常常可看到不少商店自称"全市最低价"，实际价格也确实比较低，較之别的商店，有的竟要差到三四十元。产生这种差价的主要原因是游戏卡的进货渠道不同。另外，原版卡价格高于翻版卡也是原因之一，如果是反复翻制的游戏卡，价格当然更低，但是质量也更加低劣，极易短路而烧坏。所以如果同样游戏卡的价格在某处过于便宜，还是不购买为宜，因为这可能是一张劣质卡。

73. 如何鉴别劣质翻版卡?

答：只要掌握了原版卡的程序后，在具有一定的生产条件下，就可以制造翻版卡。翻版卡的质量首先决定于所掌握程序的准确程度，其次是复制的技术条件，最后是产品的质量意识。当上述三项因素的全部或个别存在问题时，就可能生产出劣质的翻版游戏卡。

鉴别的方法首先是看游戏卡的塑壳质量，劣质卡的塑壳比较粗糙，边缘常有毛边，嵌合不严密。有的卡用手摇动时有"咔嗒"、"咔嗒"的声响，这说明卡内的电路板固定不好。

关键是看卡的工作性能，劣质卡的标题画面往往缺字或字迹不完整，没有厂标和厂名，有的删除了节目演示乃至密码功能。上述质量问题，轻者对游戏没有什么影响，重者使游戏卡失去了正常的游戏功能；与此同时，劣质卡所用集成电路的质量也会存在一些问题。

74. 如何挑选满意的游戏卡?

答：要按以下步骤进行：先根据游戏者的年龄确定该买何种游戏卡，然后根据家庭的经济实力决定是否购买原版游戏卡，再参阅几家销售商店的价格，选择较低的一家，鉴别一下是否劣质卡，再出钱购买。做到这几步一般就能买到令人满意的游戏卡。需要指出的是，游戏卡属不可更换的消费品，一般售价较高（便宜的也要几十元）；而且损坏后难以修理。所以买卡时切忌仓促从事，以免造成不必要的损失。若能在买卡之前，请教一下有经验的人员，将是很有益处的。

75. 哪几张卡可用来调试游戏机的性能？

答：可用来调试游戏机兼容性的卡很多，一般有以下几种：《双截龙》Ⅰ代，《忍者龙剑传》Ⅰ代、Ⅱ代，《怒》三代，《联合大作战》等。调试的方法主要看是否能正常游戏，图案是否跳动、发花、凡没有这种现象的属兼容性较好的机器。

76. 平时怎样存放游戏卡？

答：游戏卡应当平放或直立于干燥、清洁、无强，磁场的地方，当平放时，不宜叠放在阳光直射或有机械振动的场所，以免内部集成电路的焊脚松动造成不必要的损坏。

77. 怎样检验卡已短路或烧坏？

答：由于使用不当造成游戏卡短路或烧坏，通常表现出以下两种情况：第一、节目完全无法调出，屏幕全黑；第二，节目可调出，并能正常游戏，但噪音偏大、且有白色的粗杂波条纹在屏幕上下滚动。由于这两种情况与主机兼容性不好和主机电路短路的情况相似，因此在出现上述情况后，应将该卡插到其它游戏机上试验后才可确定。

78. 游戏卡短路后是否还能使用？

答：游戏卡短路并不一定调不出节目，有些只是噪音偏

大，图像略有干扰。因此有些游戏者便不以为然，继续使用这张游戏卡，其实，这种做法是不可取的。

游戏卡短路后，通过电路板的电流量便增大，使电路板超负荷工作；而且电流量增大后，同样时间里产生的热量增大。这两种情况都会加速卡的损坏，减少了卡的寿命。通常，将这类游戏卡强迫使用，不出五个小时，图像便会扭曲变形，声音变差，如再强行使用，将使游戏卡烧坏，甚至危及游戏机的电路。

游戏卡短路后必须送有关部门修理，千万不能继续使用。

三、电视游戏基本技法

79. 游戏节目的基本特征是什么？

答：无论什么游戏，其实质都是电脑给游戏者设置了各种难关，游戏者须机智灵活，反应敏捷，才可过关，在克服难关的过程中锻炼自己的意志和精神，使自己能够战胜种种困难，攻破所有关卡。

难关的主要特征有：生命有限性，技术有限性和时间有限性。

（1）生命有限性：除非输入了特殊的密码，游戏中的主角都是有一定限量的，用完了限量就算失败。这种限制使游戏者不能硬冲蛮干，而必须以一定的策略进攻，方可击退敌人。

（2）技术有限性：一般说来，游戏中的主角所掌握的武器总不如敌方先进，而且总是由一名或几名战士深入敌阵，孤军奋战，劣势是相当明显的。游戏者必须制订出巧妙的战略战术，并具备敏捷的反应力，进攻方能奏效。

（3）时间有限性：做出决策需要一定的时间，但如果给游戏者无限的时间考虑，显然达不到锻炼智力的作用，而且如果没有了时间限制，行动起来拖拖拉拉，游戏也就索然无味。正因为如此，很多游戏节目有时间限制，如果在规定时限里未冲到指定地点，游戏者控制的主角便会倒地死去。

80. 玩好游戏要掌握哪些规律？

答：玩好游戏最大的秘决在于掌握规律，然而每个游戏规律不尽相同，只有靠自己的揣摩和手感。当然，游戏也有共性，这些共性决定了游戏规律在某些地方是相通的。

（1）必须将敌人置之死地：许多游戏中的敌人是一击便死的，但也有许多不是，所以不能只向敌人击打一次便以为没事，必须反复进攻，直到将敌人消灭才算完事。

（2）必须随时躲避敌人的攻击：游戏中要求主角有灵巧的身手，还有跳跃、卧倒、攀援、逃跑等手法避开敌人的进攻，以免自己受到重大伤害。

（3）必须找到进攻的死角：这是很重要的。在进攻态势中，找到一个敌人火力的死角，就可以在没有损失的情况下战胜敌人。事实上由于程序的安排，许多游戏都有敌人打不到的死角，如何发现死角，利用死角，是过关取胜的关键。

（4）必须灵活地开动脑筋：电脑尽管聪明，但毕竟是机器，它按固定的程序运行，总是有些死板和缺陷的；只有人脑才是最出色的，所以，在游戏中灵活地运用智慧，以各种战术进攻、闪避，这是取得胜利的最重要的因素。

81. 如何理解游戏节目的难度？

答：严格来说，难度应该是一项客观的指标。但是，游戏节目是供人赏玩的。因此，评价节目的难度时，不能不考虑游戏者的主观能力。鉴于游戏者的主观能力各不相同，通常以具有熟练操作能力的游戏者为尺度，对节目的难度进行评价。

绝大部分的游戏节目，在设计时，均给予游戏者以一定的过关机会，并能彻底打通它。这就需要游戏者开动脑筋，积累经验，探索决窍，不断地提高游戏技能。但是，也有一些

节目，仅管游戏者具备纯熟的技巧，花费了很多的时间和精力，也难以彻底打通（《兵蜂》节目就是一例），这就降低了节目的游戏价值，反而令游戏者丧气和乏味。因此，在购买游戏卡时要有所选择。

82. 游戏节目中一般分哪几种画面？

答：游戏节目中一般分为以下几种画面：

（1）标题画面：标题画面也称主题画面，或称为抬头画面。这是节目启动后就显示的画面，主要显示该节目的名称。

（2）选择画面：大多数节目在标题画面以后、或在节目进行中，需要或可以调出选择画面。它的作用是为选择游戏模式、难度、角色和“自我设计”等。

（3）统计画面：可以自动显示，也可以人为调出。主要是显示分阶段的游戏结果，如得分、剩余游戏次数等。有时，为了了解游戏过程的进展情况，在有些节目中，可以随时调出统计画面，以指导游戏的进程。

（4）游戏画面：指正式游戏时显示的画面。

初次玩某一种节目时，一定要先看懂标题画面和选择画面中显示的字符和它们的含义，并正确进行操作。其次，当游戏画面刚显示时，先按暂停键，在画面静止的情况下，看懂画面中显示的字符和标志的含义，使游戏更有成效。统计画面在某些节目中也很重要。例如玩《激龟忍者》Ⅰ代和《双截龙》Ⅱ代，需要从统计画面中了解角色的体力等状况；又如玩《希魔复活》节目，要随时从统计画面中了解剩余的游戏次数，和增加能量方格所要求的杀敌数目等。如果稍一疏忽，将可能丢失经艰苦博斗取得的战果而前功尽弃。

此外，当刚进入游戏画面时，也不要急于“冲锋陷阵”，

要先试验各按键在该节目中的功用，以及主角具有的各项技能和装备特点，并进行操作练习，或在实际游戏中进一步了解和掌握之。

83. 怎样启动和选择游戏节目？

答：先按要求将游戏机的有关器件连接好，插上游戏卡，打开游戏机的电源开关。这时，如果是单节目卡，电视机屏幕上就显示节目的标题画面（抬头画面，主题画面），再按启动键，就可以进行游戏；如果是没有节目表的合卡，可以用重置键（复位键）或电源开关选择节目后，再按启动键；如果是有节目表的合卡，可以用方向键或选择键先从节目表上选定节目，再按启动键或 A 键，就显示被选定节目的标题画面，最后按启动键，就可以进行游戏。

84. 电视游戏节目中常用哪些英文字符？它们的含义是什么？

答：常用的英文字符和它们的含义如下。

BUTTON：钮，键；START：启动，开始；SELECT：选择；PUSH：按，推；PUSH START BUTTON：按启动键；PUSH A BUTTON：按 A 键；PLAYER：游戏者（代号：P）；1PLAYER：一人游戏（单打）；2PLAYERS：二人同时游戏或二人轮流游戏（双打）。

STAGE：场，站；ROUND：局，回；AREA：区；PAGE：页；COURSE：课目；WORLD：界；MISSION：任务，使命；ZONE：区；PHASE：阶段；WAVE：高潮。以上字符后面的数字，均表示节目进行的顺序。对一般节目而言，习惯上统称为“关”

PAUSE：暂停（暂停游戏）；GAME：游戏（GAME A：

A 种游戏；GAME B：B 种游戏）；GAME OVER：游戏重复；LEVEL：难度［难度的等级常用“EASY”（容易）、“NORMAL”（普通）、“DIFFICULT”（困难）等表示］；MODE：方式，模式；READY：准备；LIFE：生命；POWER（POW）：能力，能量；REST、LEFT：剩余（其后面的数字表示游戏开始时允许的游戏次数或游戏过程中剩下的游戏次数）；CREDIT：贮备；TIME：时间；TIME UP：时间到（表示游戏未能按规定时间完成）；PASSWORD：密码。

DESIGN：设计；EDIT：编辑；CONSTRUCTION：构图。以上字符均表示在游戏时，可以由游戏者自行设计画面和某种游戏方式。

TRAINING：训练（表示可进行游戏技法练习）；COMPUTER（COM）：计算机，电脑（表示某种半自动的游戏方式）；DEMO：演示，表演；CONTINUE：继续［使箭头等标志对准它，按启动键或其他键，可以使游戏继续进行，也称接关；有时，画面上同时有倒跳的数字，要在到 0 之前按键，有时，其下方有 YES（是）或 NO（否）字符，选前者为接关，选后者，节目回到起始画面］；SCORE：得分；HISCORE 或 TOP：最高分数（表示本局可得到的最高分数或游戏中曾取得的最高分数）；TOTAL：总计；SELECTION：选择；INSTRUCTION：指导；INDICATOR：指示；CLEAR：清除（表示某一关已通过）；WEAPON：武器，装备；GUN：枪；BULLET：子弹；ENEMY：敌人，敌方；KM/H：千米/小时；FUEL：燃料；SOUND：音乐；FOUL：犯规；END：结束，终止（表示节目已全部结束或重新开始）。

85. 选关、跳关和接关是什么意思？

答：一部游戏节目都包含一定数量的游戏阶段，一般可统称为“关”，在正常情况下，游戏要按照节目编排的关次顺序进行。但有些节目，可以通过特定的操作方法（输入密码）按需要选择某一关进行游戏，这项操作称为选关。有些节目，在游戏进行过程中，可以通过特定的操作，越过某一关或某一关中的一小阶段，这项操作就称为跳关。很多游戏节目，当游戏中途失败后，都自动回复到第一关；但有一些节目，可以通过特定的操作，使节目从失败的那一关或该关中的某一阶段重新开始，这就称为接关或续关。

游戏节目的这些功能是在设计制作时就具备的。大部分的低k节目不具备这些功能；而高k节目，绝大部分都具有上述的一项或三项功能。凡具备选关和跳关功能的节目，在游戏时就比较方便。有关这方面的知识，游戏者要充分掌握并加以运用。

86. 什么叫做游戏节目密码？

答：很多高k的游戏节目设计时，除赋于它正常的游戏程序外，还设计了特殊程序。用原设计规定的操作方法，就可以启动这些特殊程序。其规定的操作方法，就称为游戏密码，或称为游戏秘诀。

掌握并运用游戏密码，可以增加游戏次数、选关、跳关、接关、增强装备、提高战斗能力、借用游戏角色和欣赏节目中采用的音乐和音响等。从而增加游戏的趣味性，并使游戏者能更顺利地完成游戏的全过程。

87. 运用游戏密码时要注意哪些事项？

答：在运用游戏密码时要注意以下事项：

（1）由于游戏节目通常有不同的版本，而密码功能是在

原版设计和制作时含有的。当原版经过移植、复制或组合之后，原有的密码功能可能被简化或省略。此外，同一节目的不同版本，其游戏密码可能不完全相同。

（2）有时调密码不成功，这可能有以下几种原因：第一，游戏机或游戏卡有故障，这可以通过调换试验的方法确定；第二，操作不熟练或操作不准确，特别是调某些比较复杂的密码时；第三，方向键反应太灵敏，游戏机的方向键有两种型式，一种是十字形，一种是圆形或方形，后一种方向键在游戏操作时比较灵活，但用于调密码时，不如前一种容易掌握。解决的办法，一是多做练习，掌握方向键的动作特点；二是可以在塑料键和导电橡胶片之间垫薄衬层；三是可以在印刷电路板的四个接点之间，分别贴一小块胶纸，至操作效果满意为止；第四，使用的密码不正确。

88. 什么叫做节目演示？它在游戏中起什么作用？

答：当游戏节目被启动，显示标题画面后，不要触动任何按键，稍等片刻，就会自动显示一些连续的画面。这些画面称为节目演示。节目演示的作用是：重点或摘要介绍该节目的内容和场景；介绍该节目的游戏方法，特殊技法示范等。因此，游戏者在玩一部自己不熟悉的节目时，一定要先观看节目演示。这是开始正式游戏前的一项重要准备事项。

节目演示的内容有繁有简；有的节目甚至没有演示。

89. 怎样对待游戏画面中出现的标志？

答：游戏过程中，往往会在画面中出现一些符号或标志。它们有的是暴露的，而大部分是隐蔽的，需要通过特定的方法才能发现，游戏时要根据节目的特点去搜索并获得（习惯称“吃掉”）。因为这些符号和标志通常代表武器、兵器、宝

物、能量、生命、时间和游戏机会等，在节目进行中都具有特定的作用。例如《魔鬼城》I代，节目中有钟表、匕首、飞镖等宝物，它们的功用不同，当游戏进入第11小关若持有钟表宝物时，对进关将是最有利的。

吃掉符号或标志，对攻关有利，但也有例外。例如《新西游记》和《火凤凰》节目中，个别毒虫被击毙后转变成的钱币竟然是有毒的。

当标志代表武器、兵器或宝物时，要有选择地获取，因为允许拥有的数量是有限制的。对不欲获取的可跳跃越过，或等待片刻，标志会自行消失。

90. "装备"选择在游戏中有何重要意义？

答：玩游戏时，习惯上将主角拥有的武器、兵器和宝物等统称为"装备"。装备的选择在游戏中具有很重要的意义，特别是武器类装备，一定要妥善选择，否则，有些节目就很难甚至无法过关。以《希魔复活》为例，若不能先从第9区中获得三向枪，就无法攻入第7区；若不能在到达本节目的关底时，拥有火箭炮或火箭筒，就不可能在主角下落时，一举击毁希特勒乘坐的飞机，本节目也就不能完全打通。又例如《1943》和《1944》等节目，武器装备的选择尤其重要。

91. 何谓"引发"敌方火力？

答：在很多战斗节目中，敌方的固定火力装置或机关当主角未接近到一定距离时，既不动作也不怕攻击。游戏中，对属于此类难攻击的目标，可以先接近目标或起跳，吸引它开始动作，称为"引发"。然后退到有利的位置实施攻击，效果较好。这种技法可应用在很多战斗类节目中。例如《魂斗罗》I代的第三关和《魂斗罗》II代的第五关。

此外，在攻击敌方比较坚固的目标时，要看清楚它的动作规律；掌握火力发射的死角和射程，寻找出目标的要害部位等，就能克敌制胜。

92. “角色”选择是怎么一回事？

答：有些游戏节目中，主角可以更换和选择。例如《激龟忍者》Ⅰ代中，有四只神龟，各持有不同的兵器和身手，可选择出场，游戏进行中，还可以随时交换。另一些节目中，开始时主角是固定的，但在游戏中，被解救的我方人员和被俘获的敌方人员，也可以被我方利用，成为游戏中的角色，并可以更换和选择。例如《柯拉米》Ⅰ代、《双截龙》Ⅲ代等节目。

当游戏节目具备上述功能时，要适时选择和更换出场的角色，以完成不同的战斗任务。

还有一些节目，例如《洛克人》Ⅰ代，当选择不同的角色时，就可以玩一种不同的游戏，这种类型的节目比较少见。

93. 怎样有效地攻击敌方的活动目标？

答：所谓有效，是指既能有效地打击敌方，又能使我方的损失最小。

一般情况下，敌方角色对我方准确实施攻击时，有一段反应的间隔时间（节目程序设计时的延迟时间）。根据这个特点，首先要使主角处于活动状态。不要站在固定的位置上被动挨打，也不宜站定待敌。例如玩《双截龙》节目，当发现敌活动目标时，迅速迎向前去，当接近敌方时迅速出击，旋即闪到侧面或后退，躲开敌方的还击后，再次近身攻击，效果很好。但在有些情况下，例如攻击《双截龙》节目中的巨人时，有时就需要连续攻击。

上述技法也适用于对某些敌方固定目标的攻击。例如在《赤色要塞》节目中，有很多敌方固定的炮台，操纵坦克迅速接近并射击，就可以将炮台在来不及开炮前击毁。

将上述技法再引伸，就是当敌方目标刚露出画面时，迅速实施攻击，也很有成效。例如在《人间兵器》节目中，这种技法运用起来很成功。

94. 躲避敌方活动角色的攻击有何巧妙的方法？

答：游戏节目设计时，力求符合实际。譬如两人对打，当避开对手的正面时，就不容易被对手击中。游戏时也是如此，一般情况下，如果操纵主角避开敌方活动角色的正面，也不容易被敌方徒手或武器击中。在躲避敌方攻击后，再俟机进攻。如果在游戏中一昧猛冲猛打，就不会取得好的效果。

为了使游戏者确定敌、我双方所处的位置，节目的画面中通常设计有图案、线条、标志等（也为了使画面丰富多彩）。游戏时要很好加以利用。

当你采用上述方法玩《双截龙》和《激龟忍者》节目时，效果特别明显。

95. 怎样才算有效击中敌方的目标？

答：向敌方目标射击时，特别是固定的或大型的目标，一般情况下，只有在出现声、光、变色等反应时，方为有效。同时，也只有在敌方目标被有效击中一定次数时，方能被摧毁。

要做到有效击中，通常需要符合下列条件：准确击中目标；击中目标的某一特定部位；在某一特定的时机击中目标。例如《联合大作战》节目中的第七关，关底是敌方的一辆装甲战机，只有在其舷窗护板偶面开启时，击中舷窗并出现声响时，方为有效。在玩某些高k节目时，本项技法相当重要。

96. 什么叫做过关捷径？

答：很多游戏节目中，设计有特殊的行进路线，循着这些路线前进，可以越过某些需要通过的关次和地段，这些路线称为过关捷径。例如《超级玛莉》节目，共有8大关，但可以通过捷径，从第一大关到达第四大关，并从第四大关到达第八大关。又如《激龟忍者》I代的第一关中，需要进出多处洞口，但对有些洞口可以直接绕过而取捷径。

利用过关捷径，可增加打通节目的可能性，也是一项很重要的游戏技法。游戏者除借鉴经验外，不妨自己在游戏过程中细心发掘和探索。

97. 怎样在游戏中增加"能量"和"装备"？

答：正常的方法是在游戏过程中"吃掉（获得）"某种标志，可以增加能量和装备。但在某些节目中，例如《恶魔城》I代、《第一滴血》、《希魔复活》、《蝙蝠侠》、《机械战警》I代等难度较大的节目中，需要通过反复击毁（击毙）敌方目标，以增加能量或增强装备，方能顺利打通该节目。这就需要游戏者在游戏过程中及时发现和利用这种机会。这也是电子游戏的一项重要技法。

98. 游戏中的敌方目标必须全部消灭吗？

答：对游戏中的敌方目标，要根据具体情况区别对待。当敌方目标阻碍行进时，应将其消灭或击毁；为争取多得分，而又不至于使主角的能量损失过多时，可以尽可能多地消灭敌方目标；当敌方的目标连续不断地出场时，就不可能全部消灭，只要将影响行进的目标消灭，尽快通过；当敌方出场的目标有限定数目时，一般情况下，可将它们统统消灭，以免遭到反扑；对有一些不阻碍前进的目标，也可以在行进中不

予理睬；有时，对某些虽然阻碍前进的目标，也可以不消灭或不全部消灭而强行通过，这样，能量损失会相对小一些。至于，节目关底的敌方目标，当然必须消灭，否则就不能过关。

此外，在游戏中还要“分清敌我”。在某些节目中，出场的不一定都是敌方。例如：在《机械战警》Ⅰ代中，有人质被歹徒绑架一节，此时，若战警轻率开枪，就会击中人质，从而使战警的能量减少；又如《革命英雄》节目中，有我方的被俘人员和敌人共同出场，若解救出一名俘虏，可以得1000分，若击中俘虏，只能得500分。

上述技法，需要根据现场情况和操作者的技巧熟练程度，具体加以运用。

99. 游戏时用连动键操作比用单动键方便吗？

答：这个问题不能一概而论。一般情况下，用连动A、B键，还是用单动A、B键，和节目的特点有关。有的节目，使用两种键都合适。

这两种键，除了有连动和单动的功用区别之外，在不同的节目中，尚有差异。例如：在《超级玛莉》和《蝙蝠侠》节目中，单动A键和连动A键都可以操纵跳跃，但跳跃的高度不同，适用于不同的场合；又例如在《究极虎》和《革命英雄》节目中，单动B键和连动B键都可控制射击，但连续按单动B键的射击频率要高于用连动B键；再如在《脱狱》Ⅰ代节目中，用单动键时射程要比连动键远，更容易击毁目标。这些看似细微的差别，有时对攻关的成功与否起决定性作用。

为使游戏技巧达到高水平，提倡以单动键作为基本操作键，这可以使动作比较容易掌握，并使操作和游戏节奏相协调，这对于玩难度较大的节目时，尤为重要。

在有的情况下，需使用连动键。例如《赤色要塞》节目中，为增强射击效果，可使用连动键；又如《最终任务（水上魂斗罗）》节目中的某些关，需要采用连动键操纵跳跃。

100. 怎样掌握游戏中的跳跃动作？

答：电视游戏时，跳跃动作特别多，根据不同的场合情况和节目的设计特点，按键的操作要有所不同。

（1）在平地上不越过障碍物的向前跳跃：例如《冒险岛》中摘取水果的动作。这种跳跃方式比较容易掌握，只要控制 A 键或 A、B 键（B 键同时控制投掷）就可以。

（2）越过障碍物的向前跳跃：一般需要有助跑阶段。

（3）从低处跳上高处：例如《采蘑菇》中的跳水管。在某些节目中，可以在目标前跳起，再按方向键的左或右，就可以跃上高处。而有的节目，如果在目标前起跳，怎么也跳不上去，这就需要离开目标一小段距离，前进再跳跃。

（4）越过间距的跳跃：这种跳跃方式最需要谨慎操作，是否需要助跑根据节目的特点而定，关键是准确掌握起跳点和落点，大部分节目当起跳点确定之后，落点也就确定。但有些节目还需要用方向键来控制落点，当需要跳跃的间距比较大时，必须从落脚处的边缘起跳，只要跳跃者的足部还在落脚处，就不必担心掉下来，这与人的正常心理不相吻合，但在电视游戏中却可以做到。

（5）在某些节目中，主角的行动打滑，例如《机械战警》Ⅱ代，在这些节目中，为使跳跃过程中不致于在落点处滑落，就需要在落下前，操纵主角转身，这样就可以使主角稳当地落到实处。

101. 怎样通过控制游戏画面来攻克节目的难关？

答：游戏节目中，有的节目是自动移动的，例如《新人类》、《鳄鱼先生》和《沙罗曼蛇》等。而大多数游戏节目的画面，是随着被控制角色的移动面移动的，也就是说，可以人为地进行控制和调节。恰如其分地控制游戏画面的移动，在很多时候，能有助于攻克节目的某些难关，这可以举出不少例子。

例如，适当控制游戏画面的移动速度，可以抑制敌方角色出场的数目和快慢，以及敌方固定目标的启动。当敌方目标突然从画面中出现，而来不及应付时，在有的节目中，可通过主角的后退，使敌方目标暂时移出画面，也可以让主角迅速前进，将敌方目标甩掉。某些敌方目标，可以通过主角的后退，使它从画面中消失一次，第二次就不再出现。当敌方火力装置较多和火力控制的范围较广时，不使整个画面都显示出来，可以减弱敌方的攻击力（其实质是使主角处于最佳的行进路线和进攻位置）。通过主角的进退，使节目中的机关从画面中消失一次或多次，机关再出现时，其动作方式可能改变，从而有利于通过。通过主角的进退，可以使敌方目标反复地从画面中出现，再攻击之，以增加得分、能量或装备等，为以后的攻关创造更有利的条件。

运用此种技法的例子不胜枚举，游戏时要开动脑筋，细心敏锐地综观战局，恰如其分地控制游戏画面，对攻关有很重要的意义。

四、游戏节目密码

102.《魂斗罗》Ⅰ、Ⅱ代（超级魂斗罗）怎样增加游戏次数？Ⅱ代怎样选关和选听音乐？

答：操作方法如下：

（1）增加游戏次数

Ⅰ代：标题画面显示时，音乐声响之前，依次按“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动、启动”，可增加至30次。

Ⅱ代：标题画面显示时，依次按“右、左、下、上、A、B、启动”，可增加至30次。

（2）Ⅱ代选关和选听音乐

选关：标题画面显示时，按住“下”和选择键，同时按一次启动键，就出现“AREA”字样。这时松开“下”和选择键，再用方向键选关。

选听音乐：按住A和B键，同时按启动键，就出现音乐模式（SOUND MODE）的选择画面，有七种音乐可供选择。用选择键选择音乐的种类，按B键开始播放音乐；按A键停止播放。

103.《最终任务（最后的使命）（空中魂斗罗）》怎样选人和选关？

答：操作方法如下：

（1）选人：按住Ⅱ控制器的A和B键，同时按Ⅰ控制器

的选择键，可由 3 人增加至 10 人。但只适用于第一关。

（2）选关：按住Ⅱ控制器的的 A 和 B 键，同时按Ⅰ控制器的的 A 键，可选第二关；按 B 键，可选第三关；按“右”，可选第四关；按“左”，可选第五关。

104.《赤影战士（水上魂斗罗）》怎样选关、接关和选听音乐？

答：当标题画面出现时，顺序按Ⅰ控制器的 A 键 4 次、B 键 4 次，再重复按 A、B 键 4 次后，会听到一响声，然后配合以下键即可：

按住Ⅱ控制器的 B 键，启动，选 1～2 关；

按住Ⅱ控制器的 A 键，启动，选 1～3 关；

按住Ⅱ控制器的 A 和 B 键启动，选 1～4 关；

按住Ⅰ控制器的 B 键启动，选 2～1 关；

按住Ⅰ控制器和Ⅱ控制器的 B 键启动，选 2～2 关；

按住Ⅰ控制器的 B 键和Ⅱ控制器的 A 键启动，选 2～3 关；

按住Ⅰ控制器的 B 键和Ⅱ控制器的 A 和 B 键启动，选 3～1 关；

按住Ⅰ控制器的 A 键启动，选 3～2 关；

按住Ⅰ控制器的 A 键和Ⅱ控制器的 B 键启动，选 3～3 关；

按住Ⅰ控制器和Ⅱ控制器的 A 键启动，选 4～1 关；

按住Ⅰ控制器的 A 键及Ⅱ控制器的 A 键和 B 键启动，选 4～2 关；

按住Ⅰ控制器的 A 和 B 键启动，选 4～3 关；

按住Ⅰ控制器的 A 和 B 键及Ⅱ控制器的 B 键启动，选 5

~1 关；

按住Ⅰ控制器的A和B键及Ⅱ控制器的A键启动，选5~2关；

按住Ⅰ控制器的和Ⅱ控制器的的A和B键启动，用方向键选音乐，按A键开始播放；

按住Ⅰ控制器的“上”及Ⅱ控制器的“下”启动，可接关9次。

105.《沙罗曼蛇》Ⅰ代怎样增强装备和接关？

答：增强装备方法：游戏中先按暂停键，再依次按“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A”各键，再按启动键。

接关：当显示“GAME OVER”时，按“下、上、B、A、B、A、B、A、B、A”（不按启动键），若画面上出现敌机，表示接关成功。

106.《沙罗曼蛇》Ⅱ、Ⅳ代怎样增加战斗机？

答：当标题画面显示时，依次按“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动各键”，可使战斗机由3架增至30架。当两人玩时，按A和B键，还可以互借战斗机。

107.《沙罗曼蛇》Ⅲ代怎样增加战斗机和选听音乐？

答：增加战斗机：当标题画面显示时，依次按“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动”各键，可增至30架战斗机。

音乐欣赏：按住A和B键，再按启动键，就显示音乐选择画面，用方向键选择，按B键开始播放，按A键停止。

108.《双截龙》Ⅱ、Ⅲ代怎样跳关和选关？

答：每一关开始时或游戏过程中，随时按住选择键，再按A键，就可以跳关或选关。对《双截龙》Ⅲ代，若按住选

择键，再按 B 键，跳关的幅度可更小。

109. 怎样使《霹雳神兵》中主角的生命增加到无限值？

答：《霹雳神兵》有一个调整生命至无限值的密码。方法是，出现片头画后，按住副控制器的单发 A 键不放，选择好游戏人数后再按下启动（START）键即可。此后游戏开始，画面上虽然标有生命数“×2”，但实际上已经达到无限了。用此密码，《霹雳神兵》很容易打通。

110. 《机械战警（铁甲威龙）》Ⅰ代怎样增加游戏次数和接关？

答：在打靶游戏关时，击中不低于 30 靶，就可以增加一次游戏机会。当显示选择画面时，按选择键，选“CONTINVE”，再按启动键，就可以接关，但只限两次。多次接关的方法是：当第二次接关游戏又结束时，不要按任何键，让其自然回到标题画面，然后仍选择“CONTINVE”栏，启动后按 B、A 键，即或继续接关。

111. 《新西游记》怎样选装备、选关和接关？

答：操作方法如下：

（1）选装备：主题画面显示时，依次按“上、下、上、下、A、B、启动各键”，可获得 99 颗闪光雷的最强装备。游戏过程中所获得的其他装备依然有效。

（2）选关：选最强装备后，如果在游戏过程中需要跳关，可按“B 和上”键。

（3）接关　当重新出现标题画面时，按住“下”再按启动键，就可以接关，但只限两次。

112. 《1990 超级坦克》怎样选坦克数、选关和互借坦克？

答：方法如下：

（1）选坦克数：按住“下”，再按启动键，为7辆；按住“上”，再按启动键，为10辆；按住“右、下”，再按启动键，为20辆。

（2）选关：选定坦克数后，显示“STAGE1”画面时，表示第一关。用A或B键可选其他关。

（3）借坦克：两人玩时，任何一人的坦克已用完，而另一人还有一辆以上的坦克时，可同时按A、B键借坦克。

113.《人间兵器》怎样选关？

答：标题画面显示时，选“PASSWORD”，按启动键，出现选择画面。用“左、右”指定欲输入密码的位数（被指定的位数闪动），用“上、下”输入密码数字后，按启动键。

第四关：040471；第七关：081620；第八关：217298（原版有效）。

114.《燃烧战车》怎样选武器？

答：标题画面显示时，选“PASSWORD（密码）”功能，用方向键选择字母，用A键指定。初级：333MN　FGGOP　OKOK1　RQIHO　MUMMZ；中级：5NZNY　JZZXG　UOOOU　UQRXP　VUNZQ；高级（全部武器）：OVZZZ　GZZZC　4OOOU　UYRYX　NZZZT。

115.《绿色兵团》怎样选人和选关？

答：256K版的《绿色兵团》可以按下述方法选人和选关。

选人：当标题画面显示时，按住Ⅱ操纵器的“A、B和下”及Ⅰ控制器的A键，再按启动键。

选关：当标题画面显示时，按住Ⅱ控制器的“A、B和下”，再按Ⅰ控制器的“下”可选第二关；按“左”选第三关；按“上”选第四关；按“右”选第五关，同时按下启动键。

116.《三K党》怎样选关?

答:显示标题画面时,选“PASSWARD(密码)”功能,用方向键输入密码,用A键指定。第三关:6426099;第五关:1450064;第七关:6609809;第九关:3495242;复版密码第一关:6692956;第二关:4516110;第三关:6396857;第四关4249741;第五关:6916079;第六关:7236972;第七关:8774494;第八关:2205789;第九关:6452184;第十关:6983701。

117.《革命英雄》怎样选关和选难度?

答:标题画面显示时,按启动键,出现游戏模式选择画面,选定模式后,按住A和B键,再按启动键,就出现选关和选难度的选择画面,用A、B键选择,按启动键开始游戏。

118.《脱狱》怎样选人?

答:《脱狱》有两种版本。一种版本是30人;一种版本是3人。对后一种版本,可运用密码增加至20人。操作方法:依次按“A、B、B、上、上、下、左、启动”各键。

119.《斧王》怎样选关和获得无敌法?

答:选关方法:顺序按“上、下、左、右、B、B、B、B、启动”各键。

无敌法:顺序按“上、上、上、上、下、左、右、上、启动”各键就可无敌。

120.《七宝奇谋》怎样接关?

答:当显示“GAME OVER”时,按住I控制器的“上和A”键,同时按启动键,就可以接关。

121.《冒险岛》怎样接关?怎样使主角跑得更快?

答:接关:先在第一大关的第一小关的最后山崖端跳起,

取得隐藏的蜜蜂。以后，当在游戏中途过关失败，而回复到标题画面时，立即按方向键的任一方向和启动键，就可以接关。

为使主角在行进中跑得更快，可按住 B 键。

122.《卡诺夫》怎样接关？

答：当显示“GAME OVER”时，同时按选择键和启动键，可接关两次。

123.《兵蜂》怎样选游戏次数？

答：操作方法如下：

(1) 一人玩时：当标题画面显示时，按启动键，显示选择画面，同时按“右、上、A”各键，可以由 3 次增加至 10 次。

(2) 两人玩时：当选择画面显示时，按住 Ⅱ 控制器的 B 键，同时依次按“上、下、左、右”各键，可以由每人 3 次增加至每人 5 次。两人玩时，也可以按 (1) 法操作，此时为一人 10 次，另一人 3 次。

124.《所罗门之匙》怎样接关？

答：当显示“GAME OVER”时，按住“上”，同时按 A 和 B 键，即可接关。

125.《新人类》怎样接关？

答：当显示“GAME OVER”时，按住 A 键，同时按启动键。

126.《奇幻战争》怎样选关？

答：当标题画面显示时，同时按住 Ⅰ、Ⅱ 控制器的 A 和 B 键，再按启动键，就可以选关。

127.《双翼人》怎样选人和增强装备？

答：操作方法如下：

（1）选人：游戏开始后，先按暂停键，再按住 A 和 B 键，同时按启动键。

（2）增强装备：游戏中随时暂停，按住 A、B 键，然后按启动键。

128.《**龙牙（忍者龙剑传Ⅱ代）**》**怎样使主角化身**？

答：游戏进行中，同时按住 A 和 B 键，就可以变成虎。当游戏中获得不同的武器时，同时按住 A 和 B 键，就可以变成蝎、鹰、龙等不同的兽形化身。

129.《**霹靂机车**》**怎样接关和增强战斗力**？

答：当显示“GAME OVER”时，按住 A 键，同时按启动键，就可以接关。当显示标题画面时，按住Ⅰ控制器的“左、A 和 B”，同时依次按Ⅰ控制器的“上”两次、“下”两次，再按启动键，就可以增强战斗力。

130.《**龙魂**》**怎样选人**？

答：过第一关时，按住Ⅰ控制器的 A 和 B 键，同时按启动键，待游戏画面显示时再放开 A 和 B 键。

131.《**魔界村**》**怎样接关和选关**？

答：操作方法如下：

（1）接关：标题画面显示时，按住“右”，同时按 A 键或 B 键 3 次，再按启动键。

（2）选关：标题画面显示时，按住“右”，同时按 A 键或 B 键 3 次，再依次按“上”一次、“B”三次、“左”一次、“B”三次、“下”一次、“B”三次，再按启动键，用 A 和 B 键选关。

132.《**迷宫组曲**》**怎样接关**？

答：本节目共五关。在打通第一关后，可以用密码接关。方法是：按住A键，再按启动键。

133.《热血硬派》怎样选关？

答：选第二关：按住Ⅱ控制器的“左”，同时依次按Ⅰ控制器的“下、上、右、上、左、上、启动”各键；选第三关：按住Ⅱ控制器的“下”，再依次按Ⅰ控制器的“上、下、左、下、右、下、启动”各键；选第四关：按住Ⅱ控制器的“上”，再依次按Ⅰ控制器的“下、下、上、上、右、左、启动”各键。

134.《天狼号（超级飞狼）》怎样选关？

答：依次按Ⅰ控制器的A键，Ⅱ控制器的“上、下、左、右、A、B、A、B、启动、选择、选择”各键，就可以选关。

135.怎样使《怒》Ⅰ代的战士复活？

答：《怒》Ⅰ代的主角，在游戏操纵时不太灵活，相对增加了过关的难度。要使游戏连续进行，可以在主角“死”掉后，立即依次按“A、B、B、A”各键，可以使主角复活。

136.《洛克人》Ⅰ代怎样选角色？

答：《洛克人》Ⅰ代有六种角色，他们分别是：CUTMAN切割人；GUTMAN勇敢人；ELECMAN电人；ICEMAN雪人；FIRE—MAN火人；BOMBMAN爆炸人。选不同的角色，有不同的游戏情节和场景。当标题画面显示时，按启动键，调出选择画面。用方向键选角色（被选定的角色边框闪动红色），再按启动键，就可以开始游戏。

137.《魔艾君》怎样选关？

答：当显示标题画面时，按住“下”和选择键，再按启动键，然后用方向键选1～56关。

138.《不动明王传》怎样选关？

答：主题画面显示时，选"PASSWORD（密码）"功能，然后输入密码。

第二关：UCU AJA FGQ DMA DIQ SAI OFW AB?BQ；

第十关：!CE FPY A－Q EVG HI－ CB□ □NA F－ZV ? ×C；

最后一关：MVE LPY AKR E+G FI+ CS□ □BA A? + BGB。

五、游戏节目介绍和攻关技法详解

139.《魂斗罗》是什么样的游戏节目？现在已出版了几集？

答：《魂斗罗》的英文名称是CONTRA，意为反对者或造反者。以此为名称的游戏节目已开始形成系列，1988年出版了第一集（Ⅰ代），1990年出版了第二集（Ⅱ代），均由“任天堂”在美国的子公司KONAMI（柯纳米）设计出版，是著名的战斗类游戏节目。

目前在市场上，还有一些以魂斗罗为名称的节目，究其原因有两种：一种是《魂斗罗》原版的改进版，只是主角使用的基本武器与原版不同。例如《火焰枪魂斗罗》、《光电枪魂斗罗》和《散弹枪魂斗罗》等。原版经改进后，例如上面列举的后两种，由于基本武器的威力增强，游戏中的战斗气氛更浓，过关也比较容易，但游戏技巧相对简化了；另一种是借魂斗罗的名称加强广告宣传作用，例如《水上魂斗罗》原名是《赤影战士》、《空中魂斗罗》原名是《最终任务》等。

《魂斗罗》的故事情节大致是这样的：公元2631年和公元2982年，外星侵略者两次侵入地球，妄图占领地球，毁灭人类。英勇的突击队员兰士·比恩和比尔·拉依札，受地球防卫司令部的派遣，捣毁了外星侵略者的基地，粉碎了他们的阴谋。这两次战斗，就构成了《魂斗罗》Ⅰ代和Ⅱ代的故事情节。

《魂斗罗》Ⅰ代有两种版本，片头写中文字魂斗罗的在日本国内销售，其片头和中间有故事动画和情节介绍；片头写英文字CONTRA的在日本以外销售（主要是美国），它删除了所有的动画和描页。现在市场上销售的主要是后一种版本。

《魂斗罗》Ⅱ代的原名是《超级魂斗罗》(SUPER CONTRA)，但目前市场上有以散弹枪为基本武器的“魂斗罗Ⅰ代”，也称之为《超级魂斗罗》。魂斗罗类游戏节目的名称被搞得相当混乱了。这一点在选购游戏卡时应予注意。

140. 怎样玩《魂斗罗》Ⅰ代？进攻各关时要掌握哪些技法要点？

答：《魂斗罗》Ⅰ代（1988年版・256k・双打）是KONAMI（柯纳米）公司出版的著名战斗类游戏节目。

（1）游戏方法：

①按键操作：A键：跳跃；B键：射击；方向键：操纵主角行动、卧倒和控制射击方向等。

②标志识别：游戏时画面中出现多种标志，其含义如下。M：强力弹；R：使枪弹加速连射；L：火焰喷射器（需按单动键方能发挥威力）；F：螺旋弹枪；S：散弹枪；B：光电枪；鸟形标志：敌力全灭。

上述标志均需击中画面中飞行的橄榄形标志、特定敌人或武器库后出现。

③选人：标题画面一出现，音乐声响之前，完成下列操作：依次按“上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、启动、启动”，可由3人增加至30人。

④接关：显示“GAME OVER”时，选“CON－TINUE”，可从中断的一关开始游戏，但只能接关2次。

（2）攻关技法：《魂斗罗》Ⅰ代共八关，各关的游戏技法要点如下。

①第一关，丛林地带：过两座桥时，须按连动A键，同时按B键和“右、下”，使主角在跳跃的同时向前下方射击。跳过悬崖前，先轰击武器库，取得散弹枪。到关底时，若已取得散弹枪，就可以从山崖的最上层卧倒射击，待装置上的敌兵和炮口均被打掉后，再到最下面轰击装置下部的红色窗口，若未拥有散弹枪，就要从山崖上层迅速跳下至底层，同样，向红色的窗口射击。

②第二关，敌第一基地：射击机关室中出现的红衣敌兵，可争取更换武器。不要触及方向键的“上”，以免使主角触及电网。有滚雷滚过来时，可卧倒将其击毁。注意敌人扔过来的手雷，战斗位置要灵活多变。到总机关室时，先击毁四个炮弹发射口，再站在中间射击移动的激光圈。

③第三关，瀑布带：登台阶时只能交错上升，并灵活躲避山上滚下来的石头。对瀑布中的炮位，可先起跳引发，再击毁之。本关中跳三座浮台是关键，跳第一、二座浮台之前，可先将左方炮塔击毁，第三座浮台左侧的炮位较多，不一定全部击毁。到山崖的顶层时，有时需跳跃一下，以使关底显示出来。攻击关底时，先将龙型机关摆动的两条龙须打掉，再向中间的龙口射击。

④第四关，敌第二基地：本关的场景与第二关相似，只是难度和关卡有所增加。最后攻击两个扇形的激光器时，需在二者重合时击中方有效。

⑤第五关，雪地：需放慢行进速度，因有飞雷和突然出现的机关炮等。过河时，可用连动键尽快地从桥墩上跳过去。

本关中出现两次敌方装甲车，要迅速前去迎击，就可迫使它缓缓停住，再退到左侧连续进行射击。在关底攻击吊灯形机关时，要对准中间发红的窗口，并适当跳动有利。

⑥第六关，动力区：本关的关键是要通过一系列的火焰喷射器，难度较大。攻关要点：对第一道喷射器，引发后从下层通过；第二道从上层通过；第三道有纵、横喷射的火焰，可先从上层跳下，站在火焰喷发的空隙处，先设法通过第一横向火焰关，方法是：当火焰停喷时，立即前行、卧倒分两次到达隔板下，此时需按住“下”不放，待第一层火焰停喷时，放开“下”，立刻按A键起跳，再迅速按住“下”不放，就可以登上二层伏卧，依法层层上跃，到达顶层；过第四道火焰关：火停时，依次按“右、A、下（不放）”，就可以斜跳至第一层卧倒，再按上述方法向上跳；过第五道组合火焰关，要在纵、横两道火焰同时喷发后的间歇时间跳上，前行跃上第二层；过以后几道火焰关的方法与上述相近，不一一详述。

⑦第七关，飞机库：本关的关键是要通过多道插齿机关。插齿机关有两种形式和动作规律：第一种是插齿连续排列，依次动作，过关的方法是，先靠近第一插齿，待它上升停止时，立刻走到它的下面站定，再等第二插齿停止时，又立刻走到它的下面站定，按此方法依次通过各道插齿；第二种是一排插齿同时下落和提升，但每个插齿之间有一空位，利用空位可以逐个通过插齿；过机关后，遇到的第一辆小车不可登上去，第二辆登上后可得到“B”标志，第三辆登上后，可利用之跃上高台，以绕过一组插齿机关；到关底时，猛轰门上的十字形标志，门被击毁后就可以过关。

⑧第八关，外星人巢穴：这是本节目的最后一关，画面

中的景色犹如神话一般，异常美丽，但这里却潜伏着喷毒涎的恶龙、吐毒雪花的喷嘴，还有层层狭窄的台阶，跳跃不慎，就会跌落深渊。过本关时，要掌握以下要点：本关出现较多的武器供选用，尽量取得强力武器，是顺利打通本关的重要条件；毒涎和毒雪花都可以用枪击毁；攻击毒龙时要向龙口射击，方能击毙；毒雪花喷口尽量打掉，若强行通过，能量损失较大。

本节目在调出30人后，不难打通。上述攻关要点供初学者作参考。

141.《魂斗罗》Ⅰ代中真可以打出一匹马吗？

答：许多游戏者传说在《魂斗罗》Ⅰ代中可打出一匹马，并骑上去。根据传说中的进攻手法进行调试，结果发现，所谓“一匹马”是根本不存在的。

出现“马”的关次为第二、第四关的最后一段，此时必须向上进攻，因此游戏机自动设定两人为向上进攻状态，向下方及斜下方的动作取消。但如果在主控制器跳起的同时按下副控制器的向下斜45℃，由于程序的失误，出现了斜45℃画面操纵的主角与正常画面重叠的图像，看上去就好象主控制器操纵的主角骑在马上一样，所以会有打出一匹马的误传。

142.《魂斗罗》Ⅰ代的海洋版是怎么一回事？

答：在《魂斗罗》游戏程序的角落里，隐藏着许多小“礼物”，《魂斗罗》Ⅰ代的海洋版（海洋关）即是如此。

按照正常的关次，《魂斗罗》Ⅰ代应当共有八关（八版）。但在第七关中，隐藏着一个海洋关，通过一个特殊的进攻手法有可能进入该关。

方法是，在进入第七关的末段，有轨道及轨道车出现，有

时敌人会乘在轨道车上向你进攻。此时你不要向他射击，从他的头顶跳过去！对空开三枪（这三枪必须是空枪不能打中任何敌人，在敌人退出画面前不要开第四枪），等敌人退至左边时会突然变成一只蟹，向主角高速冲来，主 角要跳起踩在蟹背上，方可进入海洋关。如有一点失误 ，一切都将无法实现，所以，一定要做到眼明手快，动作熟练才行。另外，只有在原版的《魂斗罗》Ⅰ代中才会有这个“礼物，移植版的《魂斗罗》Ⅰ代打不出海洋关，总的来说，进入海洋关的概率是很小的，所以除了动作熟练外，一点小小运气也是不可少的。

143.《魂斗罗》Ⅱ代（超级魂斗罗）如何游戏？进攻各关时要掌握哪些要点？

答：《魂斗罗》Ⅱ代（1989年版·256k·双打）基本游戏方法与Ⅰ代相同，需要注意以下不同点。

（1）游戏方法：

①选人：当标题画面显示时，依次按“右、左、下、上、A、B、启动”，可选30人。选人也可以在选关后进行。

②选关：标题画面显示时，按启动键显示选择画面后，用方向键可选1～8关。

③接关：显示“GAME OVER”后，选“CON－TINUE”，按启动键，就可以接关，但只限两次。

④选听音乐：同时按住“A和B”键，再按启动键，至出现音乐（SOUND）选择画面，用方向键可选节目中的15种音乐和24种音响。按B键播放；按A键停止。

其他操作和标志等与Ⅰ代相同。

《魂斗罗》Ⅱ代除具有Ⅰ代的特色外，各关的场景更加丰

富多彩，画面艳丽，并相对减少了一些机关场面，因此，战斗的连贯性强，游戏难度适中，也不失为一部出色的战斗类节目。

（2）《魂斗罗》Ⅱ代共8关，游戏时要掌握下述要点：

①第一关：注意躲避手雷，可伺机通过，或直接跳跃通过；关底出现武装直升机，要先击毁飞机上的四门炮，再轰击机身中部的发亮部位，同时击毙敌机上下来的敌兵。

②第二关：主角在本关中只能行走，不能跳跃。尽量利用各类障碍物作掩护，对战斗有利。本关中将出现三辆坦克，从正面和侧面攻击第一、二辆坦克；对第三辆，绕到它后面去攻击更得力，但小心不要触及坦克前方的电网。桥头上的两座敌方火炮，其射程有一定距离，可击毁后再过桥。中途遇到铁门封锁通路，可用炮火击毁。

③第三关：出现较多的伏兵，还有“卧地炮”，行进速度不可太快，并注意放冷枪的敌人（跳跃躲避枪弹）。中途遇到一只机械虫，跳到它顶上攻击无效，但可以躲开它的冲撞。前方将遇到不断下陷的断层，可同时按住连动键的A和B及方向键的“下和右”，连续跳跃前进。对关底的机关，需先左、右跑动，以击毁机关上的四个紫色发射窗，再轰击中部窗口。

④第四关：注意前后方出现的放冷枪的敌兵。到阶梯形机关前时，先迅速将右上方的敌人击毙，再跑到右侧躲避机关上落下的擂石。从左、右两侧都可以逐级登上阶梯，上升要快，否则将引出更多的带翅膀的外星人。到自动上升架后，不需要再跳跃，只须向上方出现的炮和敌人射击。关底是激光发射座，在发射激光时有一定的规律，先击毁某一侧的发射管后，就容易对付了。

⑤第五关：须曲折跳跃上升。尽可能将途中的火炮先引发，击毁后再攀登。对滚下来的紫色石块可以击毁或跳跃躲避。攻击关底的吊灯形机关时，要不断地跳跃，以躲避滚动的骷髅头。

⑥第六关：前一地段曲折快行，易于躲避毒蜘蛛和突然出现的“血口”。到出现红毒虫的通道处，也要曲折前进，也可以迅速冲过去。当遇到巨兽头封锁通路时，可用枪击毁。前方还有四个怪兽头，要主攻其头部。行进途中遇到的红蜘蛛是消灭不尽的。当地基震动后，将出现一个更大的怪兽头，两侧还有百足虫环绕，先击毙百足虫，再攻怪兽头。

⑦第七关：进关口后，沿紫色屏障的窄缝下落。打台阶上的紫色移动怪头时，下蹲射击比较有效。到绿色泡沫状的屏障处时，要同时按住“A、B、下”，就可以开出一条通路。攻击关底的骷髅头时，可先击毁其两侧淌紫色毒液的机关口，再到其下方的中间位置，同时按住“A、B、上”，垂直跳跃攻击。

⑧第八关：这里是外星人的栖息地。通道中紫红色的平台之间的间距较宽，需从台阶的边缘处起跳。对吐红雪花的释放口，要逐个击毁后再前进。到有上、下起落的闸板处时，行进速度越快，越容易通过。关底将出现一个女人头，它从山崖下升起时，先冒出很多毒液，需到左侧暂避，待人头全部露出后，立刻靠近或者跳上去，向人头的额部射击（右上方）。

经过勇士们的英勇战斗，外星侵略者的据点最终被摧毁沉没，勇士们迎着东方的曙光，乘直升机胜利返航。

144.《最终任务（空中魂斗罗）》是什么类型的节目？怎

样玩法？

答：《最终任务》(1990 版、256k、双打）是战斗类节目。

（1）故事梗概：公元 2×××年，由于超级大国间不择手段地进行军备竞赛和军事扩张，地球上的自然资源濒临枯竭，气候异常，耕地沙漠化。地球遭受的破坏已不可逆转。

就在此时，企图霸占地球、毁灭人类的外星人飞到了地球。他们利用特殊的射线破坏了臭氧层；他们在地球与自己星球的卫星轨道间设置了一部巨大的往返的电梯，称为“星形管道”；他们又在地球上建成了自己的基地——阿特兰提斯（相传阿特兰提斯是大西洋上的一片乐土，公元前 9500 年因爱神的惩罚而沉于海底）。外星人终于以这个巨大的战舰为基地，向人类发起了全面的攻击。

人类生存的希望似乎很微弱了，然而，神奇地出现了两名英姿勃勃的士兵。他们就是谢尔盖和弗雷德里克。谢尔盖是过去称霸欧亚大陆的某国士兵，体力超群，勇气过人；弗雷德里克是多人种的混血儿，具有各种才能，是超一流的汉子。他们为拯救地球和人类，向外星人的基地进军……。

（2）游戏方法：按键操作：A 键用于固定两只射击器的位置。本节目中的主角除手持武器外，身上还装有两只射击器，随着主角的行动，射击器能相应地自由活动，其射击方向也相应地改变。如果要使射击器固定向某方向射击，可按 A 键一次，射击器就不随主角的行动而自由活动，再按一次 A 键，就可以解除。B 键用于射击，需要注意连动 B 键在本节目中只有单动功能。方向键操纵主角行动。

标志：画面中采用四种字符标志，当击中圆柱形的物体时就出现，它们的含义如下：S 可增加主角的行进速度；L 是

激光武器；W 是辐射弹；B 为光电爆破弹。

选人：按住Ⅱ控制器的A、B键，同时按住Ⅰ控制器的选择键，再按启动键，可由3人增加至10人，但只适用于第一关。

选关：按住Ⅱ控制器的A、B键，同时按Ⅰ控制器的A键启动，可选第二关；按B键可选第三关；按"右"选第四关；按"左"选第五关（本节目共五关）。

接关：显示"GAME OVER"后，出现统计画面，选"CONTINUE"，就可以接关，次数不限。

节目评价：本节目共五关，第一关是"废墟之街"；第二关是"地下基地"；第三关是"阿特兰提斯"；第四关是"星形管道"；第五关是"敌方要塞"。每一关的画面均自行移动，尤其是第四关中的一段纵向移动画面，其移动的速度令人目不暇接，游戏时要求有非常敏捷的反应。节目中没有多少技巧动作，战斗场面紧张激烈，游戏难度偏大。

145.《赤影战士（水上魂斗罗）》是一部什么样的节目？如何进行游戏？

答：《赤影战士》（1990版·256k·双打）是一部战斗类节目，它的人物形象与魂斗罗迥然不同，只是出于广告宣传的目的，才产生了《水上魂斗罗》的别名。

（1）故事梗概：公元2029年，美国正处于那鲁塔皇帝的独裁统治下，为彻底推翻暴政，两位忍者哈耶塔和凯特运用他们的精湛武艺，克服艰难险阻，经过生死搏斗，终于将暴君击毙在他的莲花宝座之上，那鲁塔的独裁政权倒台了。忍者大功告成，隐身而退。

（2）游戏方法：

按键操作：A 键，跳跃，单动键为高跳；连动键为低跳。按 A 键再按“上”，可攀登高处，按“下”再按 A 键，可从高处跃下；B 键，使用兵器和武器；方向键，操纵主角行动、下蹲和上楼梯等。

标志：游戏时，画面中显示一种“宝箱”，击中后可转变为其他标志。有弯刀、钩镰枪、手枪、手雷和闹钟（代表能量）等；在第 5～2 关中还出现一种通讯机形的标志。

武器和兵器选择：兵器只能选择一种，但可以和手枪或手雷同时拥有（拥有手枪或手雷后，画面的左方显示允许使用的次数），待武器的使用次数完了后，方能重新使用兵器。游戏进行中，同种兵器获得的次数增多，可使其威力增强，使用一定次数后，又恢复到原有功能；同种武器获得的次数增多，则贮备量也相应增加。弯刀的攻击速度快，但只适用于近身攻击；钩镰枪的攻击速度较慢，但可以在较远的距离外击打目标，并有三种投掷方向，还可（钩某些）特定位置，籍以使身体上升。根据武器和兵器的上述特点，攻关时可根据需要进行选择。

（3）综合评价：《赤影战士》是一部非常精彩的战斗节目。其图象鲜明、色彩丰富、人物的动作灵活逼真，既有战斗情节，又富有技巧性，游戏难度略偏大。

146. 怎样进攻《赤影战士（水上魂斗罗）》的第一至第四关？

答：攻关技法详解如下：

（1）第一关（包含四个小关）：

STAGE1—1：赤影战士出现在一艘舰艇上，手持弯刀，英姿勃勃，开始向皇族反动势力进击。本关中将遇到持匕首的

敌人、机械虫、跳猴等。关底是一名敌头目，击毙它后就过关。本关难度不大，敌方出场的角色也不多，游戏者要在本关中练习基本操作，以应付以后出现的复杂局面。

STAGE1—2：赤影战士来到另一艘军舰上。敌人开始使用兵器，但不走动。另外出现一种穿红衣的敌人，他们不对主角进行攻击，但力气很大，力图阻挡主角前进，对付这种敌人可采用三种战术：一是迅速将其击毙；二是跳起越过；三是借助他的推动去攻击其他敌人。但绝不可被他推向左侧（消耗能量）或从高处跌落。在遇到一座四层平台时，需下蹲或跳起，以躲避机关射出的子弹，并尽快登上顶层，向右行就过关。

STAGE1—3：需要通过四组转盘。对第一、二、三组转盘，只要跳到转盘的平台上，待转盘转动到适当位置时，向右方跳落；第四组转盘分上、下两个，只能在上、下转盘的平台重合时方能通过。操纵顺序是：首先按 A 键和“右”跳到下盘的平台上；然后当上方转盘的平台转至头顶上方时，迅速按 A 键，再按“上”，就可以翻到上盘的平台上；最后等上盘旋转到适当位置时，按 A 键和“下”，跳落转盘，就通过本关。

STAGE1—4：在一间大屋中，出现了一只兽形机关，它能在空中浮动，当落地时就喷洒炮弹。此时，可近前攻击之；当它所剩的能量不多时，也可在它下落时向上迎击。击毁后就通过本关，进人第二关。

注意：画面左方显示战士的能量，右方显示关底的敌方能量，战斗时要随时注意观察。

（2）《赤影战士》的第二关包含三个小关，难度比第一

关有明显增加：

STAGE2—1：战士进入地下河道，首先遇到水怪从水中跃出，不要被它们碰着，并乘其落到岸上时，迅速攻击。击退水怪后，又将遇到有两条游动很快的龙，当龙头很低时，击不中它，此时，可向上跳跃，引诱龙头抬起再行攻击。最后，要通过多层喷火机关，只要掌握机关喷火的规律，不难通过。

STAGE2—2：攻关要点：首先，出现一种持喷火筒的敌人。当他们被击中后变成两段，下段在地下跑，上段在空中运动，并向下发射火焰弹。此时，先迅速将下段击毁，再迎击上段，必要时，需下蹲以躲避它发射的炮弹；然后在接近某一处悬台端部时，下方先出现一名穿背心的敌人，这时，不可急于跳下去，适当再向前走，还可以引出另一名同样的敌人。然后跳落到他们的身后，迅速攻击。击毙两名敌人后可补充能量。

STAGE2—3：敌方出动了一辆装甲车，击毁它就可以进入第三关。装甲车前端的踏板下有一根炮筒，车前方有一个炮口，顶部还有多个炮口。可以用两种方法对其实施攻击。第一种方法：不攻击下方的炮筒，而只待装甲车的踏板刚从画面右方出现时，立刻跳上踏板，再向上跳到车前方的炮口前，向炮口攻击两次（开炮之前）后立即跳回踏板站定，当车退回到右侧时跳下，再按上述方法轮番进行攻击；第二种方法：先将踏板下方的炮筒击毁，再藏身在踏板下，随着装甲车移动，至装甲车退回右侧并重新出现时，按第一种方法攻击。这两种方法均能奏效。

（3）《赤影战士》第三关的战斗是在一座残破的楼房框架中进行的，也包含三小关：

①楼房框架残破不全，有很多处断裂的缺口，跳越时要掌握好起跳点和落点，以免坠落而损失能量。

②本关中一共需要攀登三次楼层。楼层上有各种敌方的角色，有的动作很迅速，故在登上楼层之前，要先摸准敌方的活动规律。

③在第三座楼层处，出现另一种敌方的炮手，他们可以横向或斜向发炮，不发炮时，收起炮筒护身。对于这类炮手，只有当他发炮时，攻击方能奏效。最难消灭的是第三座楼层的最后一名炮手。要在他斜向发炮之后，立刻按连动A键跃上楼层下蹲（此时他收起炮筒护身，攻击他不但无效，而且会被反弹而跌下），稍倾，他开始斜向发炮，趁此机会将他击毙。

④第二关的关底出现一名奇怪而有趣的敌人。当赤影战士刚来到一座断裂的框架上时，四周不见敌踪。突然，从框架下而飞出许多碎块，只听一声响后，碎块拚凑成一名身着盔甲、手持弯刀的敌人，他向战七发起一阵攻击后，又爆裂成碎块落到框架下消失，过一会又再次出现。主角须注意不能被碎块击中，并在他刚拚凑成形时攻击。战斗时不能站定在某一处而等待碎块飞出，要在框架上不停地左、右跑动。当这名敌人被击败时，爆炸成碎块落到框架下。第三关就顺利通过。

（4）《赤影战士》第四关：从本关开始，游戏难度明显增大，游戏时不能像玩《魂斗罗》节目那样，一味猛冲猛打，而要注重技巧。过关能否成功，取决于游戏者的决心和智慧。

STAGE 4—1，进攻雷达站：敌方的雷达站是一座高层的铁架，顶上还有炮塔，火力封锁非常严密。主角需要从铁塔

的底层开始攀登。在到达铁塔之前，将遇到扔手雷的敌人和一种具有凌空翻滚功夫的敌人，他们往往同时出现，要先击毙前一种，然后看准备后一种敌人的落点攻击之。从铁塔的底层向上攀登时，要注意圆盘形雷达天线后面隐藏的敌人。到达铁塔的顶层后，将遇到多座炮台封锁进路，必须逐一击毁。具体方法是，当炮台的下层炮停止发射时，立即贴近炮台下蹲，等上层炮发射之后，立刻站起攻击炮塔上的红色标志；倘若主角拥有手雷，就可以在炮塔停止射击时，跳上炮塔（勿触及红色标志），扔下一枚手雷后立刻跳下，可以将炮台炸毁。炮台全部炸毁后，就通过 4—1 关。

STAGE 4—2，突破机关室：机关室相当庞大而复杂，里面有运行方向不同的传动带、带棘齿的转轮、方形的活动机关炮和多种动作规律不同的升降机等。本关中敌人不太多，只是机关难通过。下面分段介绍过关的技法。第一阶段：主要是通过传动带和转盘。首先遇到的是三套转轮和传动带，要在不被转轮棘齿碰到的情况下通过（注意传动带的转动方向）。通过第三套转轮后，要立刻跃上右方平台，并待棘齿转过去后，翻身到右上方的平台上（依次按“A、右、A、上”）。从这座平台下落五层后，落到一条有敌人的传送带上，由于这条传动带的运转速度很快，如操作不慎，可能跌落到缺口中，所以不要顾及带上的敌人，面要顺着传动带的转动方向，越过缺口，跳到右面的平台上。稍事休息后，再以转轮为过渡点（勿碰到棘齿），攀上带铁丝网的框架。从框架下落，击毙一名敌人后，第一阶段就顺利通过。第二阶段：在此阶段内，需要利用一系列的升降机，通过竖立的铁架。升降机一共有十组。前几组的升降机，当主角登上去后，运行规律不

变；后面的升降机，当主角登上后，运行规律立即改变，需要采取下蹲或不断跳跃的办法，使升降机的运行方向顺乎需要。在此阶段中，将遇到方形机关炮座的袭击，可以躲避或将它击毁。击毁后出现能量标志，若你的操纵手法熟练的话，不妨获取；如果没有把握，只得放弃，以免得不偿失。通过第二阶段后，就可以到达一处大平台，向右行进，就会出现一座大的升降台，将主角自动送上顶层。就通过 4—2 关。

STAGE 4—3，勇斗恶鹰：本关一开始，主角站在一座大平台上。背景是湛蓝色的天空，略挂几丝云彩，衬托出两座高耸的楼房，画面很美。忽然，一个身着红衣的敌人携带着一只猎鹰出现，他放出猎鹰，一同向主角扑过来。但只需几个回会，主角就可以将红衣人击毙，猎鹰也随之飞逸消失。谁知主角刚欲松口气时，一只庞大的恶鹰又在天际出现，它有力地搧动着翅膀，向地面投放火柱，时而以极快的速度向战士俯冲扑击，形象极其凶猛而生动，非常难以对付，过此关的难度较大。

为了战胜恶鹰，主角必须在平台上左、右不停地跑动，并使跑动的节奏和距离恰好能避开恶鹰的扑击，当恶鹰投放光柱时，可迅速到两侧闪避。然后趁恶鹰扑向地面时，立刻靠近攻击，用这种方法，灵巧地与恶鹰周旋，终能将它击毙。随后就可以进入最后一关——第五关。

147. 怎样攻破《赤影战士（水上魂斗罗）》的最后一关？

答： 第五关是《赤影战士》的最后一关，难度更大，但胜利也就在眼前。

（1）STAGE 5—1：战士们沿着上一关的平台继续前进，此时已是夜间，漆黑的天空下，高楼的灯光在闪烁。战士们

刚行进不久，就遇到几只四足的机械虫在不停地蠕动。它们极善跳跃，口中并吐出散弹。当它一出现时，就要乘其未跳跃之前，迅速攻击它的头部，将其击毁。

前方，又进入另一机关区。要通过这一地段，除要掌握各种机关的特点外，还必须熟练地施展腾跳攀爬的功夫。下面，分别详述过关的技法。

感应雷区：感应雷具备人接近时受感应而起爆的性能。破解的方法是迅速接近又立刻后撤，将它引爆，一次不行，继续再试，有一些还需要采用接近再迅速反跳的方法引爆。

激光栅区：本区中装设了一些激光机关，它周期地发射出很宽的激光带，横向或竖向扫过主角必经的通路。但在光栅之间，可以找到暂时的藏身之处。就利用这些地方作为过渡点，依次越过各道光栅。其中有一道纵、横组合的光栅，在通过之前，先按一下 A 键跳跃一次，使上方的光栅也显露出来。这一组合光栅的纵、横光带，有时交替发射，有时同步发射。必须掌握在同步发射刚停止时，迅速通过，并立刻攀登到一座铁架上，藏身于右侧，再俟机向上攀登，在后面，还将遇到不同形式的光栅，按照上述方法，都不难通过。(注意：在本关的一些狭小空间跳跃时，必须使用连动 A 键)

通过激光区后，还要通过四座浮台。每一座浮台上，都有一名使用特殊武器的敌人把守，需要采用不同的方法攻破难关。下面也分别进行介绍：

在第一、三座浮台上，是一名发射激光圈的敌人，很难对它实施近身攻击。比较有效的方法是：俟机登上扶梯，站在激光圈旋转的中心部位，用枪远距离射击或将手雷滚过去；但如果没有枪和手雷，就只能趁激光收敛时的间歇时间，近

射攻击几下后立即退回，经过几次后，也能将敌人击毙。

在第二座浮台上，是发射飞弹的敌人。除按常规的方法攻击外，也可以用兵器击中他放出的飞弹两次，投弹人就僵化，但击打飞弹的动作必须快速准确。

当第三座浮台的敌人被挫败后，迅速前进跳到第四座浮台上，若动作稍有迟缓，就会被第四座浮台上敌人发出的激光圈击中，乃至跌下浮台。

从第四座浮台跳下后，也要迅速前进，因为前面还有一名发射激光的敌人。随后就可以进入下一关。

（2）STAGE 5—2：战士们经历了艰苦的战斗历程后，终于到达暴君所盘踞的宫殿。宫殿中金碧辉煌，光彩夺目。在这里，将要进行一场生死搏斗。

本关的前沿，是一段很短的横向画面。随后立即进入自动移动的纵向画面，这就要求主角以极其纯熟的攀登技巧，紧随着画面的移动，通过十多层平台，到达顶层。攀登中不能有丝毫犹豫或迟缓，否则将会跌落，而使能量损失很大。

纵向画面中将显示出很多狭窄的平台，从右方或左方攀登都可以。由于要求上升的速度快，与敌方又是短兵相接。因此，在进入纵向画面之前，选用弯刀作为兵器更为有利。攀登中所遇到的敌方对象，只要不影响行进，不要与他纠缠，以免影响攀登速度。相对而言，也可减少能量的损失。

到达上层有莲花装饰柱的平台之前，左方有特殊弯刀（通讯机形标志）；右方有能量（钟形标志），均应取得。然后沿柱子攀登，就到达暴君的莲花宝座。只见宝座闪烁着灿烂的金光，两侧高耸着两座暗绿色的怪兽雕像（机关），衬托在星光暗淡的天空中，还伴随着“呜、呜”的声响，气氛肃穆

而神秘……。突然，暴君那鲁塔现身于莲花宝座中，原来是一个身披绿色大氅的矮胖子。他盘手伫立，毫无表情，对战士们的攻击也无动于衷。稍倾，他忽地腾身而起，甩掉大氅，露出混身盔甲。

那鲁塔有这样几种招术：快速投掷月牙镖；纵身腾空向下发射三支暗器；拳能打，脚能踢，动作异常迅速。他的战术是这样的：先腾空甩掉大氅，落下后与两名忍者徒手较量；然后纵身跳起发出三支暗器，暗器落地后并爆发出三束火柱，随后他落在侧面的莲花座上，又随手掷出一支月牙镖；以后就在两侧莲花座之间腾跳，重复这些动作，偶而，也落到中间的莲花座上。

针对那鲁塔的战术，可以采取下述的方法制胜：当他刚出现而伫立不动时，不要攻击，以保留兵器的特殊效能；当他腾空甩掉大氅落下时，迅速进击；当他跳起发出三支暗器时，处在中心略偏左或略偏右的位置上，将不会被爆炸的光柱击中；待光柱快要消失时，冲向那鲁塔，在台座下迅速向他进攻；当他发射月牙镖时，可下蹲或跳起躲避；两名忍者也可以分据两侧，轮番实施攻击。与那鲁塔决战时，必须机智沉着，不可急于求成。

经过两位忍者艰苦卓绝的拚搏，独裁的那鲁塔皇帝终于被击毙在他的莲花宝座上，随着一团团火球的爆炸升空、暴君的宫殿也彻底崩溃。两位忍者大功告成后，隐身而退。

148.《赤色要塞》是什么类型的节目？怎样进行游戏？

答：《赤色要塞》（256k　或128k、双打）属于战斗类节目。

（1）故事梗概：上校狄克、中尉波比、上士奎因特和下

士格林接到了司令部的命令："你们的战友被敌方拘为人质，他们获得自由的希望就靠你们。为了营救战友，你们将面对敌人强烈炮火的威胁。立即出发去战斗吧，这场战斗将使你们的热血沸腾！"。为执行司令部的命令，完成解救人质的任务，他们分别驾驶两辆坦克，向敌方的阵地挺进。

（2）游戏方法：

按键操作：A 键开炮；B 键机枪射击；方向键操纵坦克行动。

标志：五角星，布置在敌方阵地上，当被我方炮火击中时，就显现出来，吃掉带绿色边框的五角星，可增加一次游戏机会；吃掉带红色边框的五角星，可使画面中的敌方目标全灭，或增强坦克的炮火威力。"P" 后面的数字表示游戏次数，规定为四次；若击毁敌方目标，得分增加到 2 万、7 万、12 万……时，均可增加一次游戏机会。

接关：显示 "CONTINUE" 时，选 "YES"，可接关两次。

借坦克；双人玩时，一人的游戏次数用完后，按 A 和 B 键，可向另一人借坦克。

本节目的画面清晰明快，进攻节奏可自行掌握，战车操纵灵活，战斗场景逼真，游戏难度适中，是一部优秀的战斗节目。(用本节目测试游戏机的方向键动作的准确性非常合适)

149. 《赤色要塞》各关的攻击要点有哪些？

答：《赤色要塞》共六关，下面分述各关的攻关技法要点：

（1）第一关：勇士们驾驶的两辆坦克，由大型直升飞机运送到敌方的第一要塞。从本关开始至第五关，敌要塞中都有我方潜伏的特工人员，他们躲藏在不同颜色的房屋中，用

坦克炮击中这类房屋，特工人员就可以出来，接他登上坦克后，就可以使坦克的炮火加强：第一次得到导弹；第二次变成两开花导弹；第三次得到四开花导弹。第一关的开始，阵地的右方就有特工潜伏的绿色房屋。进入要塞的一座大院，有我方的十名人质被囚禁在三间房屋内，要用炮轰开房屋，救他们一一登上坦克。出大院后，敌炮兵阵地的右方，有三座斜排在一起的火炮。可将坦克直接开到右上方，炸出红五星，吃掉后，就可将三门炮和左方的一门炮全部摧毁。救出来的人质，要及时送到前方的机场，让他们逐个登上我方接应的直升飞机（到机场较晚，直升机将飞走）。直升飞机刚飞走不久，又飞了回来，预示前面有敌方的坦克封锁。当我方坦克抵达某一地区时，警报鸣响，敌方的四辆坦克将依次出现，要在它们出现时尽快击毁，以免陷于敌坦克的包围之中。

（2）第二关：要塞中竖立着很多石柱。有的石柱当坦克接近时，会突然折断跌落，坦克若被击中，将发生爆炸，要及时躲避或用炮火击毁它。从本关开始，将有敌方的轰炸机出现，可以躲避它扔下的炸弹；或开炮击毁飞机。本关中，有两处埋有红五星，一处在石柱围成的广场的左下方，有两名敌兵把守的地方；另一处在关底的右下角。本关的关底是四座头像，依次张口吐出导弹。对导弹可以躲避或击毁；对头像机关，要从正面攻击，并只在它张口时击中有效；正面攻击得法时，可封锁住头像的火力，最终击毁它。

（3）第三关：有一些敌方停驻的车辆，不能碰及，击毁后可得分；俘房营的前方有两座桥、右方的桥较易通过。过桥后的右方，多个箭头标志处有红五星。到达敌方的激光炮区，要先仔细观察其发射规律，再设法通过。单人玩时，更

要准确地掌握通过的时机。双人玩时，可有一辆坦克先开往墙正面的右方，这样，画面中的激光器露出较多，发射的频率相对减慢，另一辆坦克可先行通过第一座激光器，前一辆再折回，依次先后通过。在四门炮集中排列的中间偏右位置，有红五角星。到达有两座隐蔽的发射散弹的机关处时，坦克可贴墙驶入，俟机将其击毁。关底是一艘装备有六门炮的舰艇。为减少炮火的袭击，两辆坦克都先驶到右侧，依次将六门炮击毁。

（4）第四关：沼泽地带的水中，有两座隐蔽的导弹发射架。出沼泽地后，宜从右方岔路前进；遇到敌方驶来的军火列车，只要击中车头，整列车都发生爆炸。将开阔地带的四门炮击毁后，先缓慢行驶，以便将前方的四辆敌坦克摧毁，准备挺进关底。关底出现一架敌方的武装直升飞机，当它每次飞来时，迅速从它的正面向它的机头射出一串子弹和炮弹，然后转弯避开直升飞机的扫射，与此同时，消灭直升机投下的伞兵。如此反复攻击敌机几次后，就可将它击毁。

（5）第五关：本关地形复杂，火力封锁严密，进攻战术要细致。出俘虏营大院后，右方的一座白色小屋中是敌方埋伏的装甲车。到达三座桥地区，中间桥上有绿五角星，取到后再退回，从左方桥上通过（注意地雷）。机场周围，敌方的火力很强，攻击时不要急于求成，要机智灵活地进行战斗。关底是通往另一座要塞的大门，但门前有电网封锁，需要将门两侧的四座坦克车库摧毁后，方能切断电网。车库的顶部，各有三门炮，车库中还不时驶出敌方的坦克。攻关的方法是，两辆坦克都先集中到一侧，由一辆坦克掩护，另一辆坦克轰击车库的大门（当大门刚开启时击中有效）。车库顶上的火炮，

只要不影响进攻，不必全部摧毁。车库的四座大门击毁后，就可以轰开要塞出口的大门，进入第六关。

（6）第六关：这是敌方的最后据点，攻关难度较大。本关中已找不到潜伏的特工来加强武器，因此，尽可能保留自上一关得到的较强武器外，还有一种加强武器的方法。这就是在不引发敌方炮火的情况下，贴近机场送出被俘人员，同时按住 A 键开炮，当人质送出一定数目后，可发现坦克的火力得到加强。此时，迅速离开机场（增加得分已无意义），冲过两层院落，到达比较安全的地带；本关中敌火力点很多，只要能越过，不必逐一击毁，以减小损失；到达第二处有骷髅头标志的地区，就是本关的关底。先缓慢行驶，将阵地前沿的敌活动目标全部消灭，然后靠近要塞。要塞顶部有两门激光炮，它发射的激光束一正一斜。将坦克驶近其正面略偏一侧，可将其击毁。然后向要塞的中心部位射击，直至要塞被炸毁。就在此瞬间，一辆巨大的敌装甲战车凌空出现，在空中左、右运行。它的前端间歇地发射出巨大的激光束，顶部的机枪连续地向地面扫射。如果我方只有一辆坦克，就很难接近和击毁它；当有两辆坦克时，可一辆居最右侧，另一辆居另一侧，在这两个位置上，不会被激光束击中。至于敌战车上的机枪，只能向两侧交替扫射，这样，两辆坦克就可以交替地向敌车射击。当车身被击中多次后，开始变成赤色。进而轮番轰击，就可将敌车彻底摧毁。战士们大功告成，旭日东升，我方接应的直升飞机从远方飞来，战士们将凯旋而归！

150. 《革命英雄》是什么类型的节目？怎样进行游戏？

答：《革命英雄》属于战斗类节目（256k、双打）。它取材于历史上的真实事件。描述 1956 年古巴发生革命，推翻了

巴蒂斯塔独裁统治。节目中的两位主角就采用卡斯特罗和格瓦拉的名字。他们乘小艇从海岸登陆，通过了敌方的九道关卡，最后攻入总统府，击毙了反动政权的头目巴蒂斯塔，全国解放，人民欢庆胜利。

本节目可以连续接关，战斗气氛浓郁；场景变化多，场面复杂而不凌乱，游戏者可以从容进行操作；对游戏技巧的要求不高，难度适中，玩起来很过瘾。

本节目有下列基本操作方法：

（1）选游戏模式：标题画面显示时，按启动键，显示选择画面，用方向键选单人玩或双人玩。

（2）按键操作：A 键扔手雷；B 键发射枪弹或炮弹；方向键操纵主角行动。

游戏过程中，按选择键，可使游戏暂停，并显示统计画面，再按选择键，即恢复游戏。

当画面中出现有“IN”字样的坦克时，可登上，按 A 键一次，就可以驾驶前进，此时按 B 键可使坦克发射炮弹。当听到警铃声响时，要立刻按 A 键从坦克上下来，否则车毁人亡。

（2）接关：规定五次游戏机会，用完后显示选择画面，此时，选“CONTINUE”，按启动键，即可接关，次数不限。

（3）标志：L（穿甲弹）；S（三向枪）；T（开花炮）；F（火焰喷射器）；B（射击加速）；R（连射）；0（敌力减弱）；C（敌力全灭）（吃掉后随时按 A 键）；骷髅头（吃掉后增加一次游戏机会）；绿色方块（地雷，出现时有报警声）。

151. 怎样进攻《革命英雄》的十座大关？

答：本节目共十大关，攻关技法简述如下：

（1）第一大关：主角乘小艇登陆，进入美丽的热带丛林。遇到方形障碍物时，可开炮击毁，以开通道路，并显露标志。遇河流，可从桥上或泅水通过，若扔手雷或开炮，桥将被炸坏，对我方的坦克通过不利。到达敌方营地时，一敌方军官率领一群士兵出来围攻革命者。要集中力量消灭敌兵，只有敌兵全部被消灭后，敌军官方逃回营地。随即出现一架敌方的武装直升飞机，在躲避其机枪扫射的同时，向飞机射击和扔手雷。击毁直升机后，就通过第一大关。革命者登陆成功。

（2）第二大关：到达城市近效的农村，这里本应该是一片和平景象，但却被敌兵占据，并挂上了名为要塞的木牌。由于很多战斗都在农村小巷中进行，敌方的兵力又明显加强，所以要缓慢行进。第一小关的关底是一辆坦克，要从侧面和后方攻击它。第二小关的关底也是一辆坦克，发射炮弹的方向与前一辆不同，宜从它的前、后方对其实施攻击。击毁后就通过第二大关，街区获得解放。

（3）第三大关：攻击敌方基地。大部分的战斗是沿着一条曲折的小河进行。这时，最好一人在水中消灭潜水的敌兵；另一人沿河岸行进、消灭两岸的敌人。河中还不时出现敌方的炮艇，因为它发炮的间隔时间较长，故可从容对付。经过在河道中的艰难战斗后，到达一处开阔的河湾，岸边停泊着一艘小艇。当革命者一登上小艇，一群敌兵就蜂拥而出，并发射出密集的子弹。这时，两人要很好密切地配合，从左、中、右三个方向还击，由于战斗范围狭小，敌兵众多，革命者所遭受的损失将很大。敌兵全部消灭后，继续向小艇尾部前进，突然，一门炮从艇上伸出，并连续地发出炮弹。掌握炮塔的转动规律后，不难将它击毁。用同样的方法击毁另外两门炮，

就通过第三大关。敌方的第一基地被突破。

（4）第四大关：初战炭坑。革命者继续前进，需要通过一座被敌人占据的炭坑，当革命者一临近炭坑，敌方直升机、坦克和众多的敌兵就围攻上来。这时，要抓住时机，尽快登上带“IN”符号的助战坦克，沿铁道线冲锋前进。途中要经过三座铁路桥。要注意炭坑两侧的通道口都有伏兵，铁道旁还有地雷时隐时现。三过铁桥后，到达炭坑的终端。从正面通道口中，驶出一辆敌方的铁甲车。可以从正面和侧面向它攻击，打掉它。忽然，出现两个巨人，这不是敌人，而是本节目中的一项趣味性设计。只见巨人举起两位革命者，在头上盘旋几圈后，就扔过了第一座炭坑。

（5）第五大关：再战炭坑。第五大关一开始，就见两位革命者坐在一辆小铁道车上，铁道车自动前进，画面飞快地后移。铁道两侧都有被绑着的我方被俘人员。此时，游戏者要迅速按住A键，革命者手中就会有绳鞭连续向两侧挥击。每击中（解救）一名被获人员，可得1000分。用方向键操纵击鞭的方向，一人向左；一个向右，以提高命中率，增加得分。

小铁道车自动行驶到一铁路桥头上停住。下车后，前行到达另一座炭坑，战斗场面和上一关基本相同。

炭坑据点被摧毁后，敌军向北逃窜，革命者奋勇追击，开始向首都进军。

（6）第六大关：巷战。开始进入街道，两侧都是楼房，敌方设防重重，甚至于下水道口中也会钻出敌兵，在本节目中，主要有三种路障：一种是圆形的，可以击毁；另一种是方形带齿的，无法击毁，只能绕过去，本关中主要是这类路

障；还有一种是大型组合式的（里面可容纳敌兵或俘虏）也是无法击毁的，这类路障将在以后的第九关中出现。从本关开始，画面中出现的“C”标志比较多。可先吃掉，待敌目标出现较多时再使用。本关除要消灭前方的敌人外，还要提防后方有追兵。

革命者战斗到街道尽头时，出现一个洞口。又出现两个巨人，将他们扔进洞中，就通过第六大关。

（7）第七大关：地下水道中的战斗。革命者从前一关的洞口直入地下水道，这里有密密麻麻的敌兵和地雷，封锁极其严密。革命者忽而跳入水中，忽而回到岸上，还要提防水道口中钻出来的敌兵，行进非常艰难。当某些方形的水道口中不断涌出敌兵时，要有一人用火力封锁住出口，不断射杀出来之敌，至全部消灭为止。当下水道中的敌人全部消灭后，就可以过关。

（8）第八大关：又回到地面，继续进行巷战，这一关的情况和第六关相似，只是敌方还出动了武装直升飞机，兵力也有所加强。本关的最后，是一辆很难对付的大型坦克。它行驶速度很快，转动灵活，火力强。因此，不能站在固定的位置，而要机智、灵活地与它周旋，直至将它击毁。

（9）第九大关：进军总统府。总统府的院前有重兵把守，有三种大型路障，大量停驻的和开动的坦克，敌兵依据路障猛烈射击，企图阻挡革命者的进攻。这时，使用手雷是最有效的。需要注意，这里布置的坦克，在遭到第一次击中后，并不毁坏，它开始疯狂地旋转，再次被击中后，车炸毁，但敌驾驶员还从车上跳下，向革命者猛扑过来，不可轻视。前方，忽然出现一辆运兵的卡车，迅速将它击毁后就通过第一小关。

本关的关底，出现一辆带撞板的战车。打掉后过关。

（10）第十大关：最后的决战。接近总统府大楼的前方通路已被四门火炮严密封锁。面对交叉而又密集的火力，革命者要左右迂回，将四门炮逐一击毁，随即向大楼挺进。这时，只剩下反动头子巴蒂斯塔一个人了。他在总统府大楼的顶上左、右跳窜，操纵着四门巨型炮，向下发射密集的炮弹。在摧毁这四门炮之前，射击巴蒂斯塔是不起作用的，必须先将这四门巨型炮摧毁。方法是一人在一定距离外吸引炮塔旋转，另一人接近大楼，向炮塔投掷手雷。此时，只见面临覆灭的巴蒂斯塔在他的宫殿楼顶上时而暴跳，时而向下扔手雷，场景非常生动，战斗气氛浓郁。当巨型炮被击毁后，革命者立即分据两侧，轮番地向巴蒂斯塔扔出手雷，最终将反动头目击毙，革命者取得彻底的胜利。

152.《三K党》系列是什么样的游戏节目？

答：《三K党》系列至今共出版了两集，第一集名叫《三K党》（Ⅰ代），于1988年出版；第二集名叫《人间兵器》（Ⅱ代），于1990年出版。另外，市场上有称为“三K党Ⅱ代”的游戏节目，实际上与《三K党》系列无关。

《三K党》节目的英文名为ROLLING THUNDER，意为滚雷，因游戏中敌人的外貌酷似传说中的三K党人而得名。它的情节是：某国女特工丽莎不幸落入三K党徒手中，为了救出陷入魔窟的丽莎，总部派出了精明强悍的特工彼得，执行这一特殊的使命，最终获得了成功。

《人间兵器》的情节是：智勇双全的特工彼得，被派到南美亚马逊河的森林中去营救被俘的特工，当彼得费尽周折救出人质后，却发现他们竟是被自己人出卖的，奸细就是派他

出去的哈雷上校！于是彼得杀回美国，与哈雷决一死战……。

《三K党》系列属于枪战的战斗类节目，它在模拟枪战方面还是相当成功的。

153. 怎样玩《人间兵器》节目？攻关时要掌握哪些要点？

答：《人间兵器》（1990年版、256k、单打）也称《三K党》Ⅱ代，它的故事内容已作简要描述，现介绍本节目的游戏方法和攻关要点。

（1）游戏方法：

①按键操作：本节目的按键操作与一般的节目略有不同，游戏时需要注意。

A键：向上跳跃，同时可进行射击；

B键：射击（只能朝面对主角的方向）；

按“上”：进门或控制在门内的停留时间、启动第六关的电梯；

按住“上”，再按A键：跳上高处，不能同时射击；

先按A键，再按“左或右”：向左、右跳跃；

按住“下”，再按A键：从高处跳下。

②标志：节目中显示以下形象标志。

红心：取得后可增加游戏机会，开始游戏时为两颗，最多可取得四颗；

子弹：单粒的为手枪子弹，三粒的表示冲锋枪或冲锋枪子弹。主角使用的基本武器是手枪，需不断取得子弹作补充。若子弹数到“1”时，还能射击，但不能连发。冲锋枪的子弹数用完后，自动转换为手枪射击（画面下方有武器种类和子弹数量的显示）。

手雷：找到我方潜伏的特工，就可以获得。画面左下方

显示出手雷的标志。只有取得手雷，方能炸开每一关关底的大门，进入下一关。

时钟：本节目的每一关都有时间限制（一般够用）。取得时钟后，可增加游戏时间。画面下方 TIME 后面的数字就表示本关所剩余的游戏时间。

③选游戏难度：选择画面显示时，有"EASY（容易）"、"NORMAL（普通）"和"DIFFICULT（困难）"三种难度供选择。用选择键操作。

④游戏启动：上述操作完成后，按启动键，显示有字幕的节目介绍画面。再不断按 A 键，至进入游戏画面为止。

⑤接关：显示"GAMEOVGR"时，选"CON－TURE"，可接关三次。

⑥选关：本节目共八关，第四、七、八关有选关密码。第四关 040471；第七关 081620；第八关 217298（原版有效）。操作方法：标题画面显示时，选"PASSWORD（密码）"，再按启动键，显示出"000000"六个数字。此时，用方向键指定位数（被指定的位数闪动）并输入密码数字；最后按启动键，就进入按密码选定的游戏关。

本节目的枪战场面，自始至终都很紧张激烈，要求游戏者有快速反应的能力；节目中有多种机关和危险地段，可以锻炼和提高游戏者的技巧。节目的难度虽然偏大，但有选关密码可以利用，难关终归是可以逾越的。

（2）攻关要点：本节目的游戏难度略偏大，今先介绍攻关时需要掌握的技法要点，下文中再对节目进行详解。

主角行进途中，经过很多门，里面有被困的女人、儿童、人死后剩下的骨架、手雷、子弹、时钟和红心等。后三种隐

藏在固定位置的门洞中；隐藏手雷（由我方潜伏的特工所携带）的门洞位置略有变化。后四种要尽量搜索并获得，特别是手雷，必须得到，否则无法过关。此外，有的门是比较隐蔽的，要仔细搜索。

敌方出场的小角色特点不同，有的带武器，有的不带武器，有的一枪可以击毙，有的需要两枪乃至三枪方能击毙。战斗中要区别对待。不同的角色可以从服装上进行区别。

对需要一枪以上方能击毙的敌人，只要在画面中，可连续开枪；若敌人中一枪后，脱离画面，就要在他刚重新进入画面时，立即开枪，效果最好。

击毙不同的敌方人员，有不同的得分（解救人质不得分，只是增加游戏趣味）。当得分达到2万、5万和8万分时，均可增加一次游戏机会。但只在每次游戏开局时有效。必要时，可运用这项技法。

主角行进途中，会遇到滴落的毒液和机关，它们的动作方式按一定的规律变化。必要时，可等待片刻；有些需要主角进退多次（使毒液和机关退出画面），等待出现最有利的时机时再通过。这项技法在游戏中很重要。

敌方出场的角色数目在每一区段，基本上是固定的，凡已露出的角色，要尽可能都消灭，以免他们跟踪追击，而使主角前后受敌。此外，在进入某一门洞之前，先将附近的敌人消灭，以免被敌人围困在门洞中。在某些地段，敌人出现的数量多而且突然，适当放慢行进速度，可以缓解。

154. 怎样进攻《人间兵器》第一、二、三关？

答：《人间兵器》共八关，第一、二关的难度不太大，第三关的难度增大。这三关的攻关技法如下：

（1）第一关：主角彼得受哈雷上校的派遣，开始出发去执行任务，首先进入热带丛林，开始遇到敌人的狙击，从两座山脚下经过后，前方遇到瀑布的阻隔，需折回上山，从瀑布中竖立的石台上通过。瀑布中设有两座敌岗楼，对第一座岗楼上的敌人可先跳起开枪，将其击毙后再登岗楼；在向第二座岗楼跳跃时，一落下就迅速返身开枪，击毙从后方扑上来的敌人，穿过瀑布后，又要登山。注意山中的某些洞口中有穿绿衣的狙击手，要在他刚露出画面时就朝他射击。本关中提供手雷的特工藏在山脚下靠瀑布的山洞中，或山上第二层的山洞中。取得手雷后，就可以放心前进。到关底时，彼得会自行前去将出关的门炸开，就可进入第二关。

（2）第二关：开始进入敌方的基地，主角要经过简易营房、楼台和悬架等，最后登上顶层。本关中敌方人数增多，狙击火力也加强。

在层层上登过程中，凡画有骷髅头标志和有“DRNGER（危险）”字样的地方，可能有强敌或带齿的滚雷，行进时要小心。从本关开始，将遇到藏在木箱中的敌兵，要在他们刚露头时开枪击中，就会暂时隐没，在向顶层的攀登过程中，这类狙击手是最大的障碍。本关中一共有三座楼台，如果在第三座楼台的一些门洞中没有找到手雷，就要到左方悬台的门洞中去找。找到手雷后，通过悬架向右方顶层攀登，这里有敌方的好几种角色。顶上木箱中的狙击手可以避开他，关键是击毙扔火把的敌人，就可到达基地的出口，进入第三关。

（3）第三关：这是本节目中难度较大的一关，打通此关后，就可以与有密码的第四关相衔接。

本关的战斗是从进入敌方的城堡开始，至出城堡结束。途

中要经过两座堡楼、一条长廊及城堡的围墙地段，到达城堡的外围地区。

两座堡楼都可以从第二层的窗台上通过，比从下层通过容易。但第二座堡楼下层的第一个门洞中有冲锋枪或子弹，需取得，以用来攻击关底。过第二座堡楼后的围墙地段，设有弹簧机关，可跳跃通过。在此区段内的洞中，一般藏有手雷、红心和子弹，前两种必须取得。到围墙的第一缺口处及围墙的终端，有敌人扔出火把，要掌握时机通过。出围墙的终端后，必须慢行，因有穿绿色衣裳的敌人突然跃出，要乘其未落地之前，略为后退，再立刻返身射击（需要两次方能击毙）。到达城堡外围地区后，从有火车车厢处开始，将多次遇到敌人放出的猎鹰，很难对付，这也是通过本关的难点。第一只猎鹰出现在车厢的末端，从车厢的中部登上车厢顶，前行至右端下落，可以避开或将鹰击毙；第二只出现在第一沙包堆的末端，第三只出现在第二沙色堆的末端，当从这两座沙包堆的末端下来时，要立刻返身射击，可以将猎鹰击落。以后还会遇到多次猎鹰的袭击，均需返身射击或下蹲躲避。击退猎鹰的袭击后，前方就出关口；如果战斗到中途，“生命值”用完，游戏将自动回复到本关的中段，需要重新开始，这时，一定要向左折回，到第二座城堡楼取得冲锋枪后，再向右挺进，否则，难以抵挡猎鹰的袭击。

155. 怎样通过《人间兵器》第四、五关？

答：《人间兵器》第四、五关难度较大，下面分述过关技巧。

（1）第四关：《人间兵器》的第四关是两座迷宫，第一座迷宫共16层，第二座共两层。在迷宫的各层中，设有虎面

活动机关和喷火的固定机关，还有伏击的敌人等。要按照正确的行进路线和过关技法，方能通过。

第一座迷宫的安全行进路线如下：从顶层下落到第1层，右行到终端下落，一直到第4层，改向左行，从第4层行进，到第5层的起点处下落，至第5层，左行到终端处下落至第8层，左行至出现第9层的起点处下落，至第10层，左行至终端处下落，一直到第12层，右行到喷火机关处下落，一直至第14层（注意：必须在机关喷发完全停止的间歇时通过）左行至第15层起点处下落，至第16层，从第16层下落后右行，当虎面机关开过来时，立即落到第17层，右行，又遇虎面机关开来，迅速再跳回第16层。由此右行，就通过第一座迷宫。

第二座迷宫只有两层，到顶层时，就有虎面机关开来，立即跳落一层，右行遇机关再折回顶层。继续右行，就通过第二座迷宫。

提示：手雷藏在第二迷宫的顶层或下一层的门洞中。

（2）第五关：在本关的敌据点中，主要有四道难关，不掌握攻关技法，绝难通过。

毒液屏障：共有四处，第二、三处容易通过。第一处的毒液滴落形式若不利于通过时，可按照前面介绍过的技法——进退多次，直至有利通过时为止，此处，也是不断击杀敌人以补充游戏次数的合适地段。第四处毒液屏障正滴落在悬空的石台处，障碍最大，但它的滴落形式按一定规律变化，可等待适当时机通过。

活动喷火机关，共有三座，每座两层，每层上都有一个十字形的顺着轨道运行的喷火器，若不掌握正确技法，难以

通过。对第一、二道机关，可按照通过第五关的虎面机关的方法，上下跳跃，曲折前进。对第三道，可先跳上第2层，进门取得冲锋枪，再跳下退到左方的毒液屏障前，站立片刻，下层的喷火器会自行消失，就可以安然通过。在第二道机关上层右方的门中有红心，必须取得。

悬空石台：悬台建立在毒液池的上方，要准确谨慎地跳越，稍有不慎，就跌落毒池中，面失去一次游戏机会。对有一些小的悬台，不易跳准，在可能的情况下，可不从上面落脚，面直接跳往邻近的悬台。

牢狱地段：在此地段中，铁牢中被囚禁的人，由于长期受到折磨，精神已经失常，见人就扑，只得将他们击毙。这些骨瘦如柴的人在钻出牢房之前，可见到他们的身影晃动。牢狱的后段，被囚禁的人已钻了出来，主角一定要极缓慢地行进，当他们扑过来时，迅速连续射击，一个也不能放过，更不能向后退，以免处于他们的包围之中而难以招架。

提示：手雷藏在牢狱后段的门洞中。

156. 怎样通过《人间兵器》第六、七关？

答：《人间兵器》第六、七关的攻关技巧详述如下。

（1）第六关：本关是敌方的中心控制室，是一座现代化的多层楼房，各层之间只有电梯相通。由于控制室布置成迷宫形式，很难辨别方向和层次，行进路线错误，就可能进入误区。

正确的行进路线：从底层乘电梯登第二层，到左方门中取得冲锋枪，右行，从悬台乘电梯登第三层，改左行，乘电梯下落至另一层，右行，将遇到电流屏障。屏障旁有四道门，右面的两道门必须进去，因为手雷有时就藏在其中，通过电

流屏障后，右行，下落至另一层，改左行，再上升至另一层，右行，乘最右边的一部电梯上升至另一层，出电梯后，到右边门中可取得两颗红心，取红心后左行至第二部电梯上升至另一层，右行，两次乘电梯上升至另一层，改左行（注意：电梯左方有狙击手），乘电梯上升至另一层。从这一层一直上升，就到达最上层。右方就是出口。

提示：如果在电流屏障的门中没有找到手雷，以后经过的门洞都要进去搜索。同时也为了获得更多的冲锋枪子弹，以攻击第八关。

（2）第七关：本关有三种形式的机关，它们具有不同的动作特点，要采用不同的方法依次通过。

传动带机关：通过之前，要先看清楚各传动带的不同转动方向，以免碰到尖齿板上。第二传动带区一共四层。当跳到第三和第四层传送带上时，都要稍停片刻，等顶上的铁块落下后再通过。

上、下起落的活塞机关：这里，活塞机关的起落顺序是依次交替的。顺着活塞的起落，逐段前进，不难通过。

左、右伸缩的活塞机关：需要从活塞的缸体上逐个地跳过去。若认为活塞的动作方式不利于通过，也可以采取前后进退的方法，待活塞的动作方式改变为有利时，再通过。

提示：手雷藏在第二传送带区以后的门洞中。

157. 怎样进攻《人间兵器》的第八关？

答：敌据点全部被摧毁后，彼得乘飞机返回美国，准备清算内奸——哈雷上校的罪行。哈雷也早已得讯，他的司令部已层层设防。

（1）如何攻入哈雷上校的办公室：

第八关的画面一显示，就见到彼得已进入司令部大楼，他需要通过司令部大楼，进入后花园，从花园的一座高楼上，找到哈雷的办公室。要到达哈雷的办公室，主要需通过三道关卡。

①通过狙击手关卡：首先必须取得大楼台下第一门洞中的冲锋枪。通过楼台后，前方将有三名穿绿衣的狙击手严密封锁进路，要在第一狙击手停止射击时，迅速前进到紧靠矮橱处，跃到橱子上（或直接跳过矮橱），立即不停地向右行进，可正好避开另外两名狙击手射出的枪弹。

②通过后花园的八座雕像机关：这些机关主角一靠近，就会喷发出石块，若被击中，就失去一次游戏机会。对前面的四座，可在第一座喷发停止时，连续通过；从第五座开始，为免被相邻机关喷发的石块击中，要一面闪避、一面间断地前进。

③进入哈雷的办公室：办公室设在一座高楼的最顶层，需要从多层平台攀登上去。当走到第一层平台的下方时，就要开始向上攀登，绝不可再向右行进，否则将引出大批伏敌而难以招架。从平台层层上升时，务必缓慢，特别是接近顶层时，虽然当时四周一片寂静，但只要行进速度略快，敌人将蜂拥而出，还有猎鹰扑击，攀登将会失败。从顶层的窗口处进入，就到达哈雷的办公室。

（2）如何击毙哈雷上校：

主角彼得从第八关中攻入哈雷上校的司令部，进入上校的办公室。只见哈雷上校在椅子上巍然而坐，神情紧张而又故作镇静，在彼得的质问下，他即将发作。此时，画面上显示“READY（准备）”字样。要想战胜他，必须了解他的进

攻方式，并掌握击毙他的必要条件。

①哈雷的进攻方式："READY"字样刚显示完毕，他立刻推翻座椅下蹲，迅速地向彼得射出两发子弹，又立刻站起射击两枪，再次下蹲开枪。拔枪和射击的动作异常迅速。如果主角向上跳起，他也会随着跳起，而且跳得更高。如果彼得跳到他背后，他会迅速转身，以致当彼得还未来得及开枪时，他的枪弹已经发射出来……。

②击毙哈雷的必要条件：必须在躲开哈雷射击的子弹的情况下，连续击中他四枪，就能使他暂时失去攻击能力；再击中三枪后，哈雷倒毙。要做到这一点，主角必须拥有冲锋枪，否则极难在躲避哈雷的连续射击下，击中他四枪。这是因为手枪的射击速度太慢。而主角只要被击中一枪，就会失去两颗"生命珠"(如果从第四关攻过来，最多只能保存四颗；如果从第七关攻过来，最多也就是两颗)，很快就败在哈雷手下。

根据上述分析，采用以下的战术：在主角拥有冲锋枪的情况下，当哈雷射出第一枪时，迅速向右前方跃进，落在哈雷的身前（恰好躲过他射出的第二颗子弹），立即蹲下，连续向哈雷射击（此时哈雷站起开枪）。第一梭子弹射过去，哈雷开始挣扎；紧接着一梭子弹，哈雷应声倒地。至此，节目全部打通。

158.《兽王记》是一部什么样的游戏节目？如何玩法？

答：《兽王记》（256k、单打）是一部神话故事片。

（1）故事情节：在天地浑沌时，有一个叫兽人族的种族。当他们的体力和精神达到顶峰状态时，会变成兽王。他们具有人类的智慧，野兽的力量以及连神都难以匹敌的魔法。他

们控制了自然界及其他种族，甚至想驱使众神。这事激怒了主宰众神的宙斯，宙斯用咒语将兽王封在石碑下的铁笼中。

有一天，地狱遭到了怪物的入侵，阎王的部队战败了。阎王求助于宙斯，宙斯派正义之神雅典娜出战，可是很快也被绑架。为了救出雅典娜，宙斯决定启用被封在石碑下，已屈服于宙斯的兽王。宙斯解开咒语，顿时一道闪电，地动山摇，牢笼崩裂，兽王复苏了。他奉宙斯的命令，去征服侵犯地狱的那些怪物……。

（2）按键操作：

A 键：人形时出拳，兽形时发射火刺、火剑等宝器；B 键：人形时踢腿，兽形时施展各种魔法或绝技；方向键：操纵兽王行动，按“上”可使兽王升空，连续按可在空中起落和停留。

（3）标志：画面左下角显示生命值（三格）；右下角显示兽王数目。画面中只出现一种黑色能量丸标志。

（4）接关：“GAMEOVGR”显示时，按 A 键，出现有“CONTINUE”字样的标题画面，按启动键可接关两次，然后回到第一关。

（5）游戏方法及攻关要点：本节目共八关，每关的前一部分都出现灰色的狼，要击毙它，就可以获得能量丸。取到三次后，人形转化为猴、猿、鹰、熊等兽形前，方能施展魔法，在此条件下，才能打败每一关最后出现的大怪物。

兽王在人形时，除拳打脚踢之外，还可以施展一个卧地向上踢腿的绝招（按“下和 B”），用于对付空中的怪类，比其他招术有效。

每关关底出现的大怪物，都有某种弱点，针对他们的弱

点进行攻击，方能取胜。

（5）节目评价：《兽王记》的音乐比较优美，可能是从世嘉节目移植过来的缘故。但游戏画面一般，每关也都不长。当兽王未化身成兽形前，与某些怪物搏斗时显得吃力，设计的动作不够流畅。游戏价值一般。

159. 怎样玩《脱狱》游戏节目？

答：《脱狱》（1989年版、128k、单打）属于战斗类节目。故事描述特种兵哈特，受司令部的派遣去破坏敌方基地。为完成这项任务，他有意地被敌人俘虏，被关押在敌基地的收容所内，在适当的时机，他从收容所中逃出，潜入敌组织内部，击毙了敌军的重要人物，破坏了敌军据点，胜利地完成了司令部交给他的特殊任务。

（1）游戏方法：

①按键操作：A键：开枪、踢腿；B键：击拳、掷匕首或手雷、用枪托击敌；同时按A和B键：可跳起向前踢腿；同时按B键和“右”或“左”：可左、右同时出拳。

②标志识别：LIFE（L）：表示“生命”；A：防弹衣；T形标志：出现在画面中，吃掉后增加击拳的力量；G：表示冲锋枪；GUN：表示枪弹数；人头像：表示游戏次数；手雷：主角拥有手雷后，画面下方出现此种标志。

③接关：选“CONTINUE”，可接关两次。

（2）攻关要点和攻关技法：

①攻关要点：对持匕首和冲锋枪的敌人，要首先攻击之，以夺取兵器和武器。匕首可投掷敌人，冲锋枪留到关键时刻使用。

主角持枪战斗时，若枪被敌方击落，也可暂不拾取。徒

手搏击取胜后，再拾起。

敌人被击倒后，乘其刚起身之际，补上一脚，立可毙敌。

受群敌围攻时，可同时左右出拳或跳起踢出飞腿。

对付直升机和装甲车，除使用冲锋枪之外，要夺取手雷投掷。

从第一关开始到第四关，遇到可以进入的门或洞口，要进去取得各种标志。

②攻关技法：第一关，哈特炸开收容所，“脱狱”开始。本关中要夺取冲锋枪，最后用于射击直升飞机。进入三间木板房，依次可取得“T、A、L”标志。

第二关，哈特潜入敌机动部队营地。进入三辆绿色坦克，可分别取得“A、T、L”标志。战斗中遇到敌方的摩托车时，可躲避或击毁之。遇到挂有吊锤的敌车时，需在吊锤提起时通过。本关有一段水中战斗，要在敌兵刚露出水面时，立刻出拳。过水域后，爬进有梯子的门内，可再次取得“T”标志。关底是一名持手枪的军官，要不断跳跃踢腿，不难将他击倒。通过第二关。

第三关，进入丛林地带。途中的三个山洞中，分别可取得“A、T、L”标志。在第二个山洞的末端出现一些能跳跃很高的敌兵，看准他们的落点后，不难击中。本关的最后，是一架升降机，里面有一个胖军官，他善于跳跃、出拳很快。哈特也必须不断地跳跃踢腿。终于将他一脚踢出升降机。

第四关，哈特潜入敌组织内部。攻人五间机要室后，依次取得“T、A、L、L、L”等标志。在第三和第四机要室中，各有一名发射散弹和扔手雷的敌军官，要不断地跳跃攻击，可以制服。最后出现的是一个秃头军官，他只持有手枪，攻击

能力不强，不需要跳跃就可以将他击倒。敌组织内部被破坏后，哈雷向司令部拍发了“突击成功！”的捷报。

第五关，哈特脱出敌营后，敌方出动了各类兵力进行拦截。他首先遇到一辆装甲车，这时他手中没有武器，只得巧妙地夺取敌兵的手雷，向装甲车投掷，经过艰苦的战斗后，终于将装甲车击毁。不久，又遇到一名发射散弹和掷手雷的军官，用第四关的方法同样将他击倒。最后拦截哈特的是一个身材魁梧的家伙，他能翻身腾跃，会头功，拳击等多种招术。对付他，不宜近身攻击，要间断地跳跃，用飞腿攻击他。经过几个回合的较量后，他突然被哈特击倒，但旋即又挺身跳起，向哈特猛扑过来。哈特继续勇猛博击，终于将最后一名敌人打倒在地。

哈特在完成了司令部交给他的特殊任务后乘直升机凯旋而归。

本节目的画面和构图比较简单，与那些出色的战斗类节目相比，略有逊色。但战斗紧张激烈，动作比较逼真。其两种版本，游戏次数多；或可以选人．都容易彻底打通。

160.《血火纵横（脱狱Ⅰ代）》是一部什么样的游戏节目？怎样玩法？

答：《血火纵横》（1990版、256k、单打）的英文名是“CROSS FIRE”，意为“越过火焰”，主角的名字和《脱狱》也不相同，但主角的形象和战斗方式有相似之处，也是属于战斗类节目。

故事的主角名叫埃里克，他征战于世界各地，为消灭“邪恶势力”而战斗。战斗场景首先从越南开始，以后又历经巴拿马、海参崴、哥伦比亚、阿富汗，最后抵达苏门答腊。每

一个地区为一大关，节目一共六大关。与《脱狱》不同之处是主角埃里克只在节目开始时是徒手，以后的战斗过程中，都使用速射武器或特种武器，战斗场面显得更加紧张激烈。

游戏时的按键操作与《脱狱》基本相同，只增加了一个下蹲的动作；由于主要使用武器进行战斗，本节目中没有设计踢飞腿的招术。

游戏过程中，只出现两类标志：一种是象征人脸的生命标志（上方下圆，有两种颜色）；另一种是形象化的武器标志。这些标志大多隐藏在方箱形的障碍物中，击毁障碍物后，标志就显示出来。游戏过程中，要仔细搜索。每取得一次武器，射击威力也可能增强，也可能减弱，但同时均能增加“生命值”，故要根据具体情况决定取舍。

节目规定的首次游戏机会为三次，画面中以“1A、1B、1C”表示。如果能打通一关，以后再给 20 次游戏机会。若还不能将节目全部打通，游戏回到第一关重新开始。

本节目每一关的场景和战斗场面均有不同的特色，富有吸引力。节目中的第四关和第六关，游戏难度较大；其他几关，只要掌握攻关技法，都不难打通。本节目特别适合于青年人游戏。通过紧张激烈乃至于艰苦的战斗之后，你必将享受到胜利的喜悦。

161. 怎样进攻《血火纵横（脱狱Ⅱ代）》的第一至四关？

答：第一、二、三、四关的攻关技法详细分述如下：

（1）第一关：越南。

埃里克乘直升飞机，降落在敌要塞的前沿。在进入要塞之前，一定要夺得“两向冲锋枪”。

要塞第一层通道的障碍箱中，隐藏有生命标志。

从要塞的第二层中，可获得三向冲锋枪。从要塞中出来，回到地面，走上一座铁桥，这里将出现一架敌方的武装直升飞机。要使主角站在铁桥右方凹陷处靠左面的第一桥墩位置，向上射击，能有效地将直升机击毁。

过桥后，遇到高架炮和坦克，可下落到有白线的台阶处还击。

从第一关开始，到以后的各关中，凡射击敌兵、高架炮、坦克和各种机关时，要与之保持一定的距离，必要时，还要蹲下或跳起射击，方能命中目标。

(2) 第二关：巴拿马。

下午 6 时 13 分，埃里克到达巴拿马运河区。除有敌兵和大炮的狙击之外，头顶上会忽然掉下石块。躲避的方法不是跳跃，而是紧走几步。

本关中有四次获得武器的机会。

沿运河前行，到达某一地段时，前面完全被障碍箱阻隔。这时，可用冲锋枪扫射，按需要开通道路，并取得吊钩旁悬挂的武器；

本关中将先后出现两艘潜艇。潜艇的两侧和中部都有多门机关炮。在到达这两处地段时，若只有单向枪，将无济于事。至少要拥有两向枪。攻击的方法是：先站在潜艇侧面炮口将出现的位置上，待潜艇炮口刚露出水面时，立刻向上射击，依次击毁另一侧的机关炮。然后到中间位置，向艇中部的艇塔射击，就能将潜艇击沉。

(3) 第三关：海参崴。

另一天的下午 3 时 16 分，埃里克到达军港城市——海参崴。本关的战斗都是沿着海岸进行。将会遇到四艘军舰，舰

上的大炮和停驻的飞机都向下开火。主角要站在有利的位置，配合下蹲或起跳等动作进行还击；每一艘军舰右方的障碍箱中，都隐藏有武器。沿途有一些不同高度的平台，都可以跳上去，以对敌实施攻击或获取标志。通过第二艘军舰后，要进入要塞。从要塞中行进，将遇到一辆敌方的坦克。坦克炮塔上的绿灯处，是它的要害部位，但必须到绿灯的下方向上射击，方能击毁坦克。到要塞的末端，可击出一个“1UP”标志，取得后可增加一次游戏机会。

（4）第四关：哥伦比亚。

这里将进行关键性的一场战斗。主要的战斗都在开动的列车顶部进行。关底是一辆很难击毁的武装直升飞机。游戏进行到本关，往往被卡住而难以通过（虽然有20次的攻关机会），如果你掌握以下要点，它将有助于你渡过难关。

进入本关前，要使主角的能量备足，一鼓作气，打通这一关。如果能量不足，而致中途失败，其它的19次攻关机会只能从本关的中途开始（节目的设计如此）。这样，更换武器的机会减少。列车上的战斗结束时，不能拥有三向炮，就极难对付关底的武装直升飞机。当然，也有成功的可能，但希望很小。

第四关的画面是自行快速移动的，如果站在列车顶上不前进，移动的画面始终不停止，用不了多少时间，主角的能量就损失殆尽。因此，列车上的战斗必须速战速决。行进越慢，损失越大。

如果从本关的开头开始游戏，在列车上的战斗过程中，有五次获得武器的机会，不要失掉，以获得三向炮为最终目的。

对付关底出现的武装直升飞机，要不断跳跃向上开炮。首

先击毁机舱中的三门炮，然后向飞机的要害部位——机头猛烈射击。

本关的战斗将相当艰难，但是，通过不断地总结经验，提高技艺，终能成功。

162. 怎样进攻《血火纵横（脱狱Ⅰ代）》的第五关和最后一关？

答：第五关和最后一关的攻关技法详解如下：

（1）第五关：第五关的场景是在阿富汗。雕花的石柱、庙宇、佛像等，勾划出一片东方古国的景色。

本关中，敌方的活动特点与前面几关不同，攻关的技法要与之相适应。

本关中有五次获得武器的机会，要尽量抓住，可为攻击最后一关奠定有利的基础。

行进途中，可见到很多石柱，要善于用来作掩体，或作为攻击敌目标的立足点。

到达一座四层楼处，需要上扶梯，操作方法是：按A键跳起，再按“上”，就可登梯；如果要从扶梯向窗台下落时，可按“左、下”或“右、下”。

本关中有五座固定的佛像机关，可分别采用下述的方法攻破：对第一、二、四座可利用石柱作掩护，跳跃射击；对第三座，需忽而跳到柱子上射击，忽而跳到柱子后藏身；对第五座，没有石柱可以利用，需要先前行引发机关，再退回到左面第二根墙柱处，实施攻击。在攻击佛像机关时，必须在佛像的头顶出现佛光环时击中其头部，方为有效。

关底是一座在空中浮动的佛像机关，从它的侧面不断跳跃射击，可将其击毁。

（2）最后一关：也就是第六关，是敌方的最终基地。基地中，到处是铁架、管道、扶梯、平台和各种机关及炮车等。地形高低起伏，险象环生……。

本关中有六次获得武器的机会，都不要失掉，要尽最大可能增强武器的攻击能力和给主角加足能量。基地中有很多平台、扶梯、凹坑等，作战时要很好利用。在战斗进程中，有很多兽形机关，是行进中的主要障碍，但这些兽形机关所发射的炮弹，按一定的规律，变化角度和落点，处在炮火的发射死角内，可从容地进行攻击，按此法击毁前面的几座机关并不难。最后的一座机关，是在一个铁丝网编成的窗口上，主角前方的道路又被缺口所阻断，若强行越过，损失较大，因此，可先跳过缺口，将机关引发，再立即跳回来，站到缺口的边缘跳跃射击，如此，可在能量不受损失的情况下将机关摧毁。攻击兽形机关时还要注意到，只有当机关发射炮弹的一刹那，击中其斗部方为有效。有时，主角需从某些高台上向下落，但高台的下方，敌人把守严密，这时，可站立片刻，有些敌兵会在向主角攻来时跌入缺口，有一些将跳到高台上来，就容易击毙了。当到达有水管淌水的地方时，可以从水中通过，但前方有一辆坦克封锁去路，可前行先将它引发，再跳回到石台的最左侧（切不可回到石台下，否则上方将落下石块），恰好处在坦克炮火的射程之外，再发炮击毁坦克。当击毁最后一座兽形机关后，前方就是本关的关底。关底是一架与第四关相似的武装直升飞机，但火力装备要强得多，它的机舱两侧各装有六门炮，机舱顶上有三门炮，直升机还不断空降敌兵，而主角所站立的铁架却又高低不平……。真是困难重重。

对付关底的这架直升飞机，也要采取第四关的办法，不断跳跃射击。先设法击毁其两侧的炮架，再向直升机的中部射击，与此同时，要适时消灭直升机上投下的敌兵。这场战斗比第四关还要艰难。愿游戏者不屈不挠，奋勇战斗，攻克这最后难关。

163.《机械战警》Ⅰ代是什么样的游戏节目？游戏方法怎样？

答：《机械战警》Ⅰ代（256k、单打）描述名为阿波考比的机器人警察进击匪巢，营救人质，并最终击毙匪首的故事。

阿波考比的编号为警——001。它体重113.4公斤，身高1.88米，披软盔甲，能徒手搏击，或使用手枪、冲锋枪和火箭筒等武器。它英勇善战，但必须在战斗过程中不断补充能量，方能保持战斗力。

节目的情节和画面丰富多彩，趣味性和真实感强。各关的战斗方式各异，有徒手搏击，或使用各种枪械。敌方出场的有徒手歹徒、持枪或持火焰喷射器的歹徒、狼犬、机器人、摩托车、直升飞机、装甲战车、坦克炮车、机械虫等。匪巢中还设有各种机关。

本节目共六关，在某些关与关之间，尚穿插有打靶游戏。打靶的成绩对过关起很重要的作用。这是一项独出心裁的新颖设计，饶有趣味。

从本节目的游戏中可以体会到，节目的设计比较精细，人物和景物的配置逼真；游戏既紧张激烈而又着重技巧，难度适中。

本节目的游戏方法介绍如下。

（1）按键操作：

A键：控制射击。除不能向下射击外，可以向四个方向射击；当游戏中规定只能使用徒手搏击时，也可出拳。

B键：击拳。

选择键：使用盾牌。按一次，举起盾牌，可以保护面部。若被枪击中盾牌，需要再按键一次，方能重新举起。

先按暂停键，再按方向键，可以选择武器。

方向键：控制射击方向、操纵主角行动、进出房间；上、下楼梯；下蹲取武器、能量和时间。

（2）符号和标志：游戏时，画面中和画面下方均显示符号和标志。

T：表示剩余的战斗时间，以方格表示。当方格用完后，还不能出关，游戏就重新开始。游戏中要不断补充方格，吃掉画面中的闪电形标志，就可增加战斗时间。

P：表示能量。也要不断补充。吃掉画面中带“P”标志的“能量瓶”后，就可增加“能量方格”。

WEAPON（武器）：有手枪、冲锋枪和火箭筒三种，均以形象化的标志表示。画面下方武器栏内的数字表示某种武器拥有的弹药数量。其中手枪子弹无限制，其它弹药有限量。按暂停键和方向键，可以观察贮备情况。

FUNCTION（功能）：在画面下方显示战斗功能标志。有战警头像、拳头、指针盘和“E”。前三种显示不同的战斗功能，用于指导游戏进行；最后一种为时间和能量消耗的报警标志。

SCORE（分数）：后面的数字显示战斗中的得分。

INDICATION（指示）：指示拦中反映时间和能量的消耗情况。

（3）接关：过关失败后，出现字幕画面，按启动键，出现统计画面，有“HISCORE”、“START”“和CONTINUE”字样，选“CONTINUE”可接关两次（若选“START”，则恢复到第一关）。

164. 怎样进攻《机械战警》Ⅰ代的第一关？节目中穿插的打靶游戏是怎么回事？

答：战警首先沿石铺道路进入匪巢院内，遇到了徒手歹徒和狼犬的袭击。狼犬进攻方式有两种，一种是跳扑，一种是贴地面冲过来，要分别用站立和下蹲的姿势防卫。行进至一房屋框架处，上楼梯可取得能量。过房架后，战警拔枪，击毙歹徒和摩托车手，并补充时间。随后，出现敌方的武装直升飞机。可用枪击毁，并再次取得能量。随后，进入弹药仓库，看守的机器人挥拳扑来，开枪无济于事，只能用连击拳打倒它。第一关顺利通过。“时间”恢复满格。

《机械战警》节目的第二关和第四关的后面，均穿插有打靶游戏局，该游戏对打通本节目有重大作用。

当画面一转到打靶局（奖励局）中，画面中将连续出现活动的枪靶，要用方向键操纵画面中的十字形准星，对准枪靶，然后按A键射击（与《鳄鱼先生》第二局中的游戏方法相同）。如果游戏者能在30秒内至少击中30个枪靶，在下一局中能自动接关一次。这对攻击最后一关（第六关）尤其重要。

165.《机械战警》Ⅰ代的第二关中有何捷径？用什么巧妙的方法救出人质？

答：第二关是美国大使馆的办公大楼。大使已被歹徒绑架。要找到并救出被绑架的大使。

战警先进入大楼底层，左行进入第一间屋，取得冲锋枪和子弹。出门后继续向左行，越过第二道门，直接上二楼。

上二楼后，有两条途径可找到人质所在的办公室。一条途径是向右行，越过三道房门，直上三楼，进人一间“机关室”；另一条是捷径：从二楼向右行，进第一道门，到达一间空屋，战警要走到房间的右侧，用拳头连击房柱，至房屋震动，房柱断开缺口后，从缺口处进入，经地下暗道，也可到达上述的“机关室”。进室后，同样到右侧用拳击打房柱，此时，有带齿的机关板向战警逼近，可返身用拳将它击毁。然后继续击打房柱。当拳击不见效（屋柱不震动）时，要退回左侧，再回来击打屋柱，直至将柱子打开缺口。从缺口处进入，就到达人质所在的办公室。

悬挂美国国旗的办公室中，大使已被歹徒绑架，必须救出人质，方能通过本关。

由于歹徒将人质挡在他的前面，战警若轻率开枪，将击中人质，人质喊叫呼痛，战警的能量值也相应减少。唯一的方法是运用盾牌。可选按选择键，使战警举起盾牌护住面部，当歹徒开枪后人质下蹲时，迅速向歹徒打出一枪，再按键举起盾牌，等待下一次机会。当歹徒被击中三次后，就会放开人质，战警就可以接近歹徒，挥拳出击（此时仍不能用枪），就能将他打倒。大使走向战警，不断地说谢谢（THANK YOU）！这一段节目的情景非常生动而逼真。

166. 怎样进攻《机械战警》Ⅰ代的第三、四、五关？

答：《机械战警》Ⅰ代第三、四、五关的攻关技法分别叙述如下：

(1) 第三关：第三关是一座设有多道隔墙的四层楼房，必

须按正确的路线行进，其顺序如下：从一楼至二楼，乘左方的电梯到四楼，乘左方的电梯返回三楼，至四楼、三楼，进入画面下方的斜梯，至二楼、一楼，返回三楼，乘右电梯到二楼，再到一楼，进入匪徒盘踞的小屋（关底）。

如果不按上述路线行进，就不可能到达关底；同时，也不能取得冲锋枪、火箭筒、能量和时间等。

进入匪徒的小屋中后，先用手枪击退右上方电梯中的歹徒，再迅速换上冲锋枪，迎击三名扔手雷的匪徒。

注意：第一，行进中，要仔细观察，不要漏掉应该获取的标志，尤其是时间标志；第二，取得机器人守护的火箭筒之后，必须留到下一关中使用。

（2）第四关：进攻时要掌握以下技法要点。

要下蹲用手枪击毁爬行的机械虫，并注意他们爆炸后出现的武器、能量和时间等标志。

对斜向喷发的喷火机关，要掌握其喷火的方向和喷发的时间，俟机通过，不要硬闯，否则能量损失较大。

对发射转弯子弹的机关，可转身下蹲躲避子弹，并恰好能击退从后方扑过来的匪徒。

对垂直喷火的机关，可引发后，再斜向用手枪击毁，并迅速通过，以防再次喷发。

对从暗道口升上来的喷火坦克车，可站在适宜的位置，用手枪连续射击。

击毁坦克后，进入暗道，前方是一辆机械炮车。要提前准备好火箭筒，进屋后立即靠近炮车，向右斜上方轰击它的炮筒，两炮后可将其击毁；若此时没有火箭筒，就只能用手枪射击，但要及时躲避它射出的子弹和旋转的炮筒。击毁机

械炮车后，就通过了第四关。

（3）第五关：第五关是敌方的基地，攻关难度增大，攻关时需掌握以下要点：

进攻到一座楼房的末端时，有一名发射火箭炮的歹徒出现，击毙后，可得到火箭筒。为获得更多的火箭筒弹药，要多次进退，引歹徒多次出现，击倒他六次后，可获得六发弹药（最大限量），用以攻击后面的难关。

遇到敌方的武装直升飞机时，用枪将其击毁。

到达设有坠铁机关和有一名火炮手的场地，这是本关中的难点。此时，机关在头顶上运行，不时落下铁块，火炮手左窜右跳，不断发射炮弹。攻关的方法是：先准备好火箭筒，当机关运行到头顶上方时，用一发炮弹将它击毁，使机关停止运行；再换用枪（尚余五发火箭炮弹要留作攻击下一关用），从画面的最左侧向上窜下跳的敌火炮手射击。

167. 怎样打通《机械战警》I代的最后一关？

答：《战警》的最后一关，也就是第六关，攻关难度较大，除了敌方设置的障碍外，攻关所需用的时间也较长，往往没有攻到关底，能量和时间就消耗殆尽。因此，必须在第四关后面的奖励局中，取得一次自动接关的机会，才有可能打通此关。

第六关开始，是要通过一段向左运行的传动带。主角既要向右行进，还要对付敌方的歹徒、直升机和从传动带上运行过来的铁筒，能量和时间的损失都很大。这时，千万不要慌张，要沉着应战：用枪射击直升机和歹徒；用拳击毁运行过来的铁桶（注意不要被铁桶的爆炸所波及）；尽快通过这一地段。本关中也出现一辆第四关中那样的坦克炮车，为节省

时间，尽可能不用枪射击，可用一发火箭弹将它击退。本关的关底，和第四关一样，也是一辆机械战车，但比前一辆更难击毁。对付这辆战车，首先用火箭筒轰击，当它被击中六次后，还能继续活动，这时，主角要立刻退到左侧，俟机接近坦克，用枪射击它的炮筒（斜上方），经反复攻击，终可将其击毁。

至此，匪首被击毙，匪巢彻底复灭。

168.《蝙蝠侠》节目是根据什么编制的？怎样进行游戏？

答：《蝙蝠侠》（256k、单打）是根据美国有名的同名电影编制的。节目的画面制作精细，人物的动作逼真，色彩和音乐都很优美。

故事情节是这样的：正当歌特汉姆市的全城人民准备欢庆建城200周年纪念日的时候，城市里的邪恶集团的头目——杰克，却在城市的各处散布了神经性毒气，毒害和恐吓全城的人民。歌特汉姆城陷入了暴力和黑暗的统治中。精明的女摄影记者维姬为追查毒气的秘密，多次遇险，但每次都有一个身披黑色大氅，戴面罩的神秘人物营救。他就是行侠仗义的青年韦恩。当他出现时，总是驾驶蝙蝠形的汽车，身着蝙蝠形服装，所以人们都称他为“蝙蝠侠”。

蝙蝠侠的父母亲早年被暴徒杀害，他一直在寻访凶手，从他和杰克的多次斗争中，发现了杰克就是当年杀害他双亲的罪魁祸首。于是，他决心为他的双亲报仇，为城市铲除邪恶。

每逢夜晚，蝙蝠侠就驾驶他那蝙蝠形的汽车，追寻杰克的踪迹，节目的序幕就此拉开。

本节目是一部精心设计的作品。蝙蝠侠的形象栩栩如生，他行动时，大氅的徐徐飘动都清晰可辨。蝙蝠侠除善于徒手

搏击外，还使用手枪、飞镖和三束枪等多种武器。此外，他还有一项绝技，就是能象蝙蝠那样吸附墙壁而攀援上升。

本节目颇具特色，同时也要求游戏者纯熟的游戏技巧。这里，先介绍游戏方法。

（1）按键操作：

A键：跳跃。单动键为高跳，连动键为低跳。

B键：击拳、使用兵器或武器。

方向键：行走、跑动或下蹲，与A键配合，向前、后跳跃、附壁攀登。

启动键：选攻击方式。有徒手、使用飞镖、手枪和三束枪等四种方式。

选择键：暂停游戏，并显示得分和剩余的游戏次数。

（2）标志识别：

BATMAN（蝙蝠侠）：表示徒手攻击方式，画面中的"B"符号只是蝙蝠侠行侠仗义后留下的标志，吃掉后没有什么作用。

手枪形标志：选用后可用手枪攻击。

月牙形标志：选用后可使用飞镖。

转刀形标志：选用后可使用三束枪。

子弹形标志：击中敌目标后出现在画面中，吃到一个可增加十次使用飞镖和枪弹的机会，最多可拥有99次，拥有量在画面的左上方以数字显示。

红心：表示能量（P），获得一颗可增加一个"能量方格"（最多为8格）。

（3）接关方法：

本节目共五大关，大关中尚有若干小关（分别以1—1，

1—2，……2—1，2—2，……等表示）。每小关的接关次数限定为两次，当显示“GAME OVER”后，选“CONTINUE”即可；如果接关的次数用完，尚不能通过该小关，则节目自动回复到该大关的初始画面。

169. 玩《蝙蝠侠》节目要掌握哪些攻关要点？

答：《蝙蝠侠》的攻关难度较大，还有一些特殊技法，故将攻关要点综合列出，供游戏者作参考。

（1）选择适当的攻击方式：徒手搏击可应用于大多数场合；手枪适用于远距离攻击；飞镖适用于近距离攻击，可绕过障碍物攻击敌人，且因发出后又返回，攻击效果比手枪大；三束枪的威力最大，并可用于攻击高于或低于攻击位置的敌方目标，但射击一次就消耗三发子弹，故只用于特殊的场合。

（2）练好攀壁绝技：本节目从第一关开始，就需要应用这项技巧，游戏越往后进行，对技巧的熟练程度要求越高，未练好和掌握这项绝技，就不可能打通本节目。操作的方法有两种。第一种：按单动A键和方向键，跃向某一可附着体（不是所有的物体都可以吸附），在接近时迅速再按一次A键，就可以瞬间吸附住，再迅速按同样的操作方法奔向反方向的另一物体，如此周而复始，就可以向上攀登。当需要攀登的通道比较狭窄而且较长时，可按住连动A键，只用方向键操作。第二种：从高处自然下落，迅速转身（按方向键），并立刻按A键，吸附住刚立足的物体，再按方向键和A键，又转身跳落到较低的另一物体上。这种方法用于跳跃比较大的间距。以上两种方法在本节目中都需要应用。

（3）适时补充能量和装备：本节目在进行过程中，能量和装备消耗较快，要适时补充。此外，在攻击某一难关前，也

需要将能量和装备加足，在本节目的每一关中，都可找到这种机会，这可以通过反复击毁敌方的目标来达到。

（4）掌握敌方目标活动的特点：本节目中，有敌兵、毒虫、怪兽、毒液运输车和各种机关等，它们都有不同的活动方式，掌握其特点后，方能各个击破。

（5）注意事项：由于跳跃动作特别多，一般可使用单动A键进行操作。但当上方的空间比较狭小时，或在其它特殊情况下，需要使用连动A键。

本节目规定的游戏次数为三次，当进攻某一大关的第一小关时，最好从第一次游戏次数开始，使节目进行中，有最大的“贮备量”。需要时，可将剩余不多的游戏次数有意消耗掉，争取从第一次开始游戏。

170. 怎样进攻《蝙蝠侠》的第一至第四大关？

答：第一大关至第四大关的攻关技法分述如下：

（1）《蝙蝠侠》的第一大关包括三个小关，攻关技法详解如下：

①STAGE1－1，1－2：夜晚，蝙蝠侠驱车出现，他从蝙蝠形的汽车中跳下后，进入城市街道。街道中一片寂静。稍向前行，就开始遇到徒手的暴徒、火焰喷射手、毒虫和毒液车等。在到达街道的尽头之前，要将能量和装备加足。然后，开始向多层平台上跳跃攀登，对每层平台上的歹徒，可先跳起用武器将他们击毙，到楼顶的左端，在向右行进之前，换上三束枪，以击毙出现的“飞敌”。从楼顶右端跳落地面，将遇到两名荷枪的敌人，要在一定距离外连续开枪射击。前面就是下一关的入口。

②STAGE1－3：进入一座大厅，有一名装有机械翅膀的

“飞敌”，在空中左、右盘旋，时而向下俯冲，并不断向下发出多束火弹。此时，主角只要站定在最左侧的安全位置处，趁他向下俯冲接近地面时，开枪射击，很容易将他击毙，通过此关。

本大关的游戏难度不大，给予了游戏者以练习技巧的机会。

(2)《蝙蝠侠》的第二大关包含四个小关，攻关技法详解如下：

①STAGE2—1：蝙蝠侠来到杰克制造毒气的工场。主角要从底层开始，跳过很多间距不同的大、小悬台，登上顶层后出关。悬台分很多层，层间有毒液滴落，下面是毒液池，跳跃的时间和落点都必须准确。在此，提供两点技法。第一，小悬台不容易跳准，故当其两侧相邻的大平台之间的间距较小时，可以直接越过。第二，如果不慎跌落毒池中，要使用附壁绝技从就近的悬台攀登脱离，若停留时间略长，能量就损失殆尽。

②STAGE2—2：蝙蝠侠跟踪杰克，来到黑帮的另一个据点，但大门紧闭，蝙蝠侠将一梭子弹扫射过去，大门裂成两半，于是，驶车直入，进入据点中。据点内，电网交织，巨大的齿轮、传动带、机械爪等，犹如一座工厂。

要通过这一关，必须使用绝技。进据点后先右行一小段，再折向左方平台，以后，到达一多层电网处，由于电网是交错封锁的，主角也需要运用吸壁功交错攀登。比较简捷的方法是，按住连动A键，用方向键的“左和右”，操纵主角先从左方的狭窄空间上升。在向歹徒把守的平台攀登前，要预先观察清楚敌方的动向。到达电网的顶层后，向右前进，在这

一地段，两个相邻跳跃点之间的距离比较大，要采用上文介绍过的第二种绝技，方能通过。通过后，再右行，就是本关的出口。

③STAGE2—3：这一关，是杰克工厂的机器房。蝙蝠侠先到达一座有多层平台的楼房顶端，在下面的第五层平台上，设置有一种自动投弹的机关，这种机关在以后的各关中也经常出现，主角既要突破它的封锁，也要充分利用它来补充能量和装备。机关的动作方式是这样的：每次连续投放三颗一组的爆破弹，每组之间有一段短暂的停顿时间；爆破弹落下后，就在地面滚动，碰到物体就发生爆炸。如果主角站在机关的下方，当爆破弹落下时击中它，就会转变为B标志、子弹标志和红心（注意："三个一组"是以落地后的数量或转变成标志的数量为准），可以补充能量和装备，必须充分利用这种机会。此外，当不需要利用这种机关，而又难以通过时，也可以用飞镖或单发枪将其击毁。

从顶端下落，就到达传动带区域。要注意到各条传动带的转动方向是不同的。在第二条传动带的上方，有一个投弹机关，须靠近向它不断投掷飞镖，将机关击毁后，才便于通过传动带。到传动带右面的缺口处时，可使主角自然下落；再左行，到缺口处再自然下落；再右行至一狭窄的通道处，通过反复击毙歹徒和击毁毒液车，将能量和装备补足，准备出关。

④STAGE 2—4：第四小关只是一间机关室，内部的装置非常复杂。虽然室内的空间狭小，却装设了电流机关、毒液滴落口、传动带和三门机关炮，分布在多层的机架上。攻关的最大难点，就是室内的三门机关炮，它们分布在室内的三

个方向，形成交叉火力，使室内几无安全的容身之处，攻击的条件非常不利。有一种有效的攻关技法，可以突破这道难关。

当本关的画面一显示时，主角是站在室内左下方的一个仅可立足的平台上。与此同时，右下方的机关炮的炮弹已连续射过来。炮弹的发射规律是两发较高，两发较低，依次交替。对较高的炮弹，可下蹲躲避；对较低的炮弹，须跳起躲避。跳起的同时，用枪向机关炮射击。当在下方的炮被击毁后，通过传动带，跃到右上方装有电流机关的平台左侧边缘处站定。这时，因右上方的炮未启动，攻击它无效。需要先射击左上方的机关炮，当它被有效击中八次后，开始炸毁。同一瞬间，右上方的机关炮启动，一次射出三束炮弹。因此，当左上方的炮开始炸毁时，主角要立刻从平台上跳下，通过传动带回到左方一开始站立的小平台上，这里已经是安全地区，可以稍事休息。其间，可以观察到右上方的机关炮在开炮前，先伸出三根很短的炮筒，开炮后又立即缩回。主角必须在炮筒伸出时，向上起跳开枪射击，方能有效。由于前方有一个平台遮挡，起跳的高度和开枪的时机必须掌握准确，使子弹能越过平台的上面击中机关炮。在主角的多次攻击下，最后一门机关炮也将被摧毁。

(3)《蝙蝠侠》的第三大关也包含四小关，其攻关技法详解如下：

①STAGE 3—1，3—2：蝙蝠侠来到河边，从河道通过，将要进入毒气工厂的泵房。泵房中层次多而复杂，除需要利用绝技外，从层间下落时，不能自然下降，而需要有意识地操纵（按方向键），以落在下层可以立足的地点，否则将跌落

毒液池中。

经过前一关的战斗，子弹已剩余不多，因此，要先从关口不断徒手击杀怪兽，将子弹补足（同时先要使能量充足）。然后，就可以从河道上的水泵装置及管道向右行进。遇到怪兽扑过来时，用枪击杀。行进中勿触及水泵的叶轮，以免受伤。当需要跳跃的间距较大时，必须籍助岸边墙上的悬台或管道作为过渡点。行进到右方缺口处，按住“左”下落，到达左方的平台上。再行进并下落两次后，到达另一平台，击杀牛头怪兽后，进入泵房的下层。从这里向上，经过两次攀登(遇水流阻挡时,可直接穿过去),到顶后就可进入 3—3 关。

②STAGE 3—3：蝙蝠侠来到一座土山上。从关口反复击毁毒液车，将能量和装备补足。就可以顺着山路迂回登山。中途有两辆炮车封锁去路。对第一辆，要在跳跃躲避炮弹的同时，将其击毁；对第二辆，只要吸引它发射 1～2 发炮弹后，就会自动消失。

本关的难点是要攀登一座十层的支架。支架上有转动的齿轮，支架左侧的两层土台上还有暴徒把守。攀登时的能量损失是不可避免的。因此，在攀登前，要从支架左侧的投弹机关处将能量加足。为使攀登时的能量损失较小，可以按住连动 A 键，配合方向健的操作，一鼓作气，直接登上顶层，对支架上的齿轮和土台上的暴徒，只是躲避，而不要使攀登停顿。如果能量充足，又攀登得法，可以成功到达顶层。若攀登到中途，能量损失已较多时，就不要再强行攀登，应折回到底层，重新补充能量，再作冲刺。到顶层后，迅速左行出关（出口处虽有投弹机关可作补充，但因攀登后所剩能量已不多，稍有闪失，将前功尽弃。）

③STAGE 3—4：在一座大殿中，一个不断掷出巨大月牙镖的歹徒，凶猛地向蝙蝠侠扑来。由于他动作敏捷，击出的月牙镖巨大而连贯，下蹲或是跳跃等都无法躲避，唯一的办法就是硬拚，要在主角的能量消耗完之前，将他击倒。为此，主角切不可退居两侧，而要站在大殿的中间。这样，暴徒就在主角的左、右跳跃，攻击主角的次数相对减少。而主角，也必须随着暴徒的左、右跳跃，灵活地转动身躯，并向他不断地掷出飞镖，由于飞镖可发可收，使用得法时，飞镖将围绕着主角身体的两侧转动，大大提高对目标的命中率。本关的战斗比较艰难。这对游戏者的操作技巧和应变能力是一次考验和锻练。

通过这一关后，绿色面孔的杰克再次露面，他狞笑地向蝙蝠侠说："欢迎你，蝙蝠侠！你为何不再来看看我最近创作的艺术品呢？"。说完后，随即隐去，蝙蝠侠跟踪追击，进入第四关。

（4）《蝙蝠侠》的第四大关，难度增大，尤其是其中的第四小关，极难攻破。攻击技法详解如下：

①STAGE 4—1：从本小关开始，一定要从第一次游戏机会着手攻关。

本关是杰克的总控制室，内部的装置复杂而精致，画面极美，真可称为"艺术品"！进关不久，就可以见到三个巨大的电视屏幕，显示着女记者维娅正在发表消息，屏幕中的影像栩栩如生。

第4—1关的难度不大，游戏者若能攻到此处，其经验已足堪应付，故不再赘述。需要注意的是，本关中给予多次补充能量和装备的机会，为游戏者攻击后面的难关创造条件。

②STAGE 4—2：进关后向右行进，到达一组齿轮机构处，由此向上方悬台攀登，这里空间狭小，悬台的间距不同，要耐心谨慎地前进。对一些比攻击位置高或低的敌目标，可使用三束枪。到达齿轮机构的右端，在其右面悬台的缺口处，自然下落。再前进至侧面墙上有两组齿轮的地方，补足能量和装备后，出关。

③STAGE 4—3：进关后，从右面的缺口下落，中间不要停顿，直至到达有投弹机关的平台，补充能量和装备。然后向上攀升至有小齿轮传动带的上方悬台。要通过这组悬台比较困难，除使用绝技外，还必须籍助下方的传动带。具体的方法是：先从第一悬台跳到第二悬台，然后站定观察下方两个小传动带的转动方向，为籍助它们通过悬台作好充分准备。然后，从 2 号悬台跳下，落在下方的传动带上，再籍助相邻的右传动带，攀上四号悬台。当立足在两个传动带上时，要根据它们的转动方向，灵活地操作方向键，以防跌落。用同样的方法，通过下一地段。随后，要向上攀登六层扶梯。在登第四层扶梯时，开始采用第五关也必须采用的操作技法：先跳向某一方向的可附着体，吸附一下，迅速再跳向另一方向，在接近另一方向平台上的目标时，迅速实施攻击并落回原处，如此周而复始，可将平台上的目标击毁而不损失能量，然后再登上平台。

在接近本关的出口处，有两座投弹机关，将能量和装备补足，准备冲击第四小关。

④STAGE 4—4：第四小关又是一间机关室。室内的正面墙上，有三座长方形的装置，将墙面分割成四条滑道，两块方形的滑块机关在滑道中交错运行，并有炮弹从滑块中向两

侧射出，伴随着“吱、吱”的声音，形象极其逼真。

在上述机关室中，没有固定的安全容身之处，主角必须不停地四处攀腾跳越。这样仅能躲避滑块的挤压，有时还难免被炮弹击中，加以滑块机关非常难以击毁，使得过关极为困难。

经过反复探索，现找到了一种突破难关的技法，简述如下。第一，躲避的方法：从左面的第二槽道槽中攀上中间的方形装置，再从它右面滑道中下落，如此循环攀跳，可以躲避滑块的挤压和炮弹的袭击；第二，攻击的方法：按照上述的方法登上中间的方形装置后，再跳到最右面的方形装置上，转身面朝左方，站在方形装置的左侧边缘，待一个滑块从左面第二滑道槽中运行上来，快接近顶部时，迅速向它掷出飞镖并向槽中跳落（滑块运行到顶部时将开炮），再奔向第二滑道槽，攀登，攻击……。如此周而复始，大约有效射击 70 次左右，可先击毁一个滑块。另一个滑块随即坠落，在底下左、右滑动，再迅速将它击毁，就彻底打通第四大关。

第四关打通后，画面上会出现一座高耸的教堂，月光下，一只蝙蝠翩翩起舞。

171. 怎样打通《蝙蝠侠》的最后一关？

答：第五大关是《蝙蝠侠》节目的最后一关，内含两小关，攻关技法详解如下：

（1）STAGE5—1：这里是杰克工场的总动力室，有很多齿轮机组，分布在四层平台上。本关的难点是要通过一座庞大的竖向耸立的齿轮机构。

首先，横向通过很多组齿轮机构。上第二层平台后，从缺口的两端来回跳跃，补足能量和装备。到达三层悬台，从

缺口右面的投弹机关处再次补充能量和装备。最后登上四层平台，一座庞大的齿轮机组赫然在目。齿轮之间衔接非常紧密，机组的各层都有火焰喷射手把守。还装置有机械爪和电网。游戏者攻到此处，技法上已臻成熟，故只提示以下要点，供游戏者参考。

①攀登前：一定将能量和装备补足，并不要祈望一次攀登成功，因此，当攀登尚不熟练且能量消耗较多时，就要折回第三层，重新补足能量，再作尝试。

②攻击层间的敌方目标时：要采用第4—3关中介绍的技法，但下落时还要按住"左或右"，以落到下层的平台上。不能自然下落，以免受伤。若不采用这种方法，会损失能量，而无法到达顶层。

③攀登过程中，必然要通过某些齿轮方能登上更高层，这时，能量损失是不可避免的，但要尽量减少损失；

④到达齿轮机关的顶层时，上面有投弹机关，若此时能量已快耗尽，就不要冒险再作补充，可将机关击毁，上去后就可以出第一小关。但也存在一个问题，这就是当装备不足时，又难以打通下一关，因此，应根据具体情况酌定。

（2）STAGE5－2：蝙蝠侠经过艰苦卓绝的拚搏后，到达最后一个关口，在这里，将遇到黑头目杰克手下的最后一名打手，是一个魁梧凶暴的家伙。他左手能发出火球，右手飞快地掷出月牙镖。他的进攻方式是：先左手发出一个火球，再迅速地冲到主角跟前，连续掷出月牙镖，又向后跃退。针对他的攻击特点，主角可站在大殿的左侧，当火球袭来时，跳起躲避，落地时立刻下蹲，恶徒正好冲到跟前，迅速地向他投掷飞镖……直至将他击毙。

至此，杰克的巢穴全部被摧毁，杰克最终落得毁灭的下场。蝙蝠侠报了亲仇，伸张了正义，隐身而退。

172. 什么是《双截龙》?

答：《双截龙》系列游戏节目。自 1987 年推出第一代以来，迄今已有了三代，成为最受喜爱的武打类游戏节目。

《双截龙》可以称为武打游戏的代表作。因为这个系列把武打动作设计得维妙维肖。《双截龙》的英语原意为“双龙”并没有“截”的意思。这个“截”字正是取自于李小龙的截拳道，游戏中的人物无论是敌或己，一招一式均有板有眼；武打效果相当逼真。

《双截龙》共有三代，现分别将其情节叙述如下。

（1）《双截龙》I 代：青年拳师比利的女友为揭露黑社会真相而身陷魔窟，比利为救女友单枪匹马闯入敌营，运用高超的截拳道功夫将敌人雇佣的打手，拳师等一个个消灭。但当他闯入魔窟力敌数名敌人后方才明白，幕后策划者竟是自己失散多年的兄弟吉姆。经过一番激烈的较量，吉姆被打败，并最终幡然悔悟，与比利站到了一起，而比利最终也救出了女友。

（2）《双截龙》II 代：又名复仇记。比利与女友的幸福生活没过多久便又被打断了。黑社会势力卷土重来将比利女友再次掠走，并打成重伤。比利偕已改邪归正的吉姆，直捣匪窟，闯过重重难关险滩，最后终于打败了黑社会“大哥”——忍者山内，最后的结局有如《白雪公主》般浪漫！比利的眼泪滴到了垂死的女友脸上，使她复活而回到了比利身边。

（3）《双截龙》III 代：情节仿自名片《印地安娜·琼斯与魔殿》，古代埃及艳后克莉奥佩特拉生前有绿、红、蓝三块

通灵宝石散落世上，谁能得到便得到一个神秘的礼物。比利和吉姆无意中救了一名知情的老者，在他的带领下寻找宝石的踪迹。他们历经美国、日本、中国、意大利，打退了黑社会的追击，最终把宝石带到了埃及。可是迎接他们的并非什么礼物，而是从木乃伊中复活的女王克莉奥佩特拉，比利和吉姆面临灭顶之灾……。

熟悉了《双截龙》的情节，再玩这套系列节目将会更有趣味。

173.《双截龙》Ⅰ、Ⅱ代如何达成各项动作？

答：现分述如下：

（1）《双截龙》Ⅰ代：在Ⅰ代中主角最多可做出数十种武术动作，但这些动作并不是一开始就能做出的。

在开机后的初始状态下，主角的基本动作为：A，直拳；B，直腿；A+B，单腿跳。在游戏中消灭敌人后，不仅能得到一般的分数，还可得到小分。小分标在画面左下方心形标志的左面，每得1000小分增加一颗“心”。不同心形数量标志着主角能做出不同动作。

1颗心：初始状态。

2颗心：连出四下直拳后第五拳为钩拳；连出两直腿后为转身腿；钩拳和转身腿威力较直拳、直腿更大，A+B组合不变。

3颗心：A，钩拳；B，转身腿；A+B，飞腿。

4颗心：A，钩拳；A+B，飞腿；当离敌人适当的距离按B键出腿时，主角将会做出揪住敌人头发以膝撞敌胸腹的动作。此时每个敌人可被膝撞四下，如按A键则主人公将反身用“大背包”把敌人甩出。

5 颗心：在拥有以上全部动作外，如果将敌人打倒后，从腰部走到敌人身上，可骑到敌人背上，此时按 A 键为抽敌人耳光。必须注意，对于比较厉害的敌人要将他打成重伤才可骑上去。否则他会将主角推开。

7 颗心：拥有以上全部动作外，如贴近敌人按 B 键，则连踢两腿后跳起返身飞腿。这招很好看，也能杀伤较厉害的敌人。但缺点是需要起跳，容易被敌人从空中打落。

可见，要获得更多的招术，就必须多杀伤敌人。一般地，由于用拳制敌危险较大（拳较短），所得的小分也就比较大。一开始的敌人不太灵活，所以尽可能用拳多得小分。

敌人动作是随着主角动作增多而增多的。也就是说，你能使用的招术越多，敌人也就越灵活，越难打。

对于初学者来说，一下得到这些招术不太可能。因此在这里介绍一个游戏手法，用它可以很快得到 7 颗心。

方法是在第二关爬上铁丝网后，杀死一个手持棒球棍的敌人，走到铁丝网右端尽头跳下去。略待片刻，有两名歹徒出现，此时你转身走到铁丝网的底端，当歹徒走到废弃钢板的顶端时你开始往上爬，歹徒便会站住不动。随后你爬上铁丝网，往回走到尽头跳下去，再爬上铁丝网重过这一段，你会发现敌人已经消失。你走到敌人原来站着的位置上进攻（用任何招术均可），即可不断得分。此时没有新敌人出现，你可通过这个方法快速将心形加满。

在游戏中，敌人往往持有利刃、棒球棍、鞭子之类的武器，一般用飞腿，可将利刃和球棍等击落，将敌人打倒后，走到利刃、球棍等落下的地方按 A 键，即可捡起这些武器。同样的，游戏中如发现地上放着的油桶、木箱、石块、炸药等，

也可运用这个方法捡起来，用A键将它们在适当时候掷出用以御敌。

第一次玩《双截龙》的人，往往在第三关打倒两名大汉后继续往前走。如果这样的话，将会发现关次循环往复打不下去。其实打倒大汉后不能往前走，必须从大汉打开的洞口内走进去才能到下一关。由于在以后关次里这种情况还很多，所以必须牢记“有洞则进”。

《双截龙》Ⅰ代的兼容性较高，同时它交替使用50帧和60帧两个场频。所以如果游戏中发现屏幕跳闪或画面冻洁的现象，只需拨动场频开关即可解决。

（2）《双截龙》Ⅱ代：Ⅰ代的动作设计做了一些修改，主角在节目一开始时，就能做出各项动作，勿须在游戏过程中逐步获得。

主角的基本动作和招术及其操作方法如下。

行走和爬梯：用方向键操作。

跳跃：按A键和B键（一次）。

出拳：主角面向右方时，按A键；面向左时，按B键。

后踢腿：主角面向右方时，按B键；面向左方时，按A键。

凌空飞腿：按A和B键（跳起），再按A或B键（踢腿）；若先按住“左或右”，再按上法操作，为跃进踢飞腿。

旋风腿：连续按A和B健（两次）。

膝顶功：按住“左或右”，再按A和B键，可跃进用膝部撞击对手。

甩技（背布袋）：拳击对手时，按住“左或右”，随即可揪住对手头发，再按A或B键，可用膝部撞击或将对手甩出，

也可以一脚将对手踢出。

钩拳：按A或B键拳击对手，连续击中三拳后，第四拳就自动击出下钩拳。

此外，当选择“2P PLAY B”（两人B模式）时，可以通过两人操纵的主角之间互相对打，交换游戏次数（两人相加的总次数不变）；在游戏过程中采用这项办法，可以使能量值充满。当一人玩时，也可选“2P PLAY B”模式，再利用上述方法，将游戏次数集中到一人身上（由3次增为6次），再进行一人游戏，攻关更为得力。

174.《双截龙》Ⅲ代怎样攻关更有成效？

答：《双截龙》Ⅲ代的故事情节在172问中已作介绍。在武打动作的设计方面，Ⅲ代比Ⅰ、Ⅱ代更为出色。但游戏难度却增大不少。作为节目设计者的指导思想，大概是这样考虑的：在面对众多强大对手的情况下，主角应该是武功娴熟，招术灵活多变，善使制敌绝招；配角的各项武艺专长也能充分发挥，方能克敌制胜。也只有做到这样，节目的游戏特色才能充分体现。

要达到上述意图，除不断提高游戏技艺之外，还要了解本节目的游戏设计特色和适用的对敌战术，使攻关更见成效。

（1）主角比利（BILLY）和吉姆（JIMMY）的基本功夫及绝招，以及操作方法。

①基本功夫及操作方法：

左、右出拳及操作方法：按A键；

踢腿：按B键；

跳跃：按A和B键；

慢跑：按方向键；

快跑：连续快按两次“左或右”，第二次按的时间略长一些，主角就会自动朝控制的方向快跑，其间可用方向键的“上或下”操纵跑动路线。

②绝招及操作方法：

凌空飞腿：先按“左或右”慢跑几步，接着按“A 和 B”跳起，再迅速按 B 键；

旋风腿：连续按“A 和 B”两次，能跳起旋转踢腿，可扫荡接近的对手，威力很大；

甩技（背布袋）：按住“左或右”，同时按“A 和 B”，当不碰到对手时为空翻；若空翻落到对手头上，就可将对手甩出去；

反弹腿：有两种方式，一种是向同伴（双打时的另一主角）使出凌空飞腿，并使脚恰好落到对方的胸前，就可籍同伴的推力反弹回去，踢倒敌人；另一种方法是先向墙快跑（慢跑不行），接近墙壁时使出凌空飞腿，就可以籍蹬墙的力量，反弹回去，也可以踢倒对手（上述两种反弹腿敌人经常使用）。

③使用兵器的操作方法：

两位游戏者各自操纵的主角都可以在每一关中，选用两节棍为兵器。按 A 键为挥击兵器，击中对手五次后兵器自动消失，恢复徒手搏击。选用兵器的方法在下面介绍。

（2）中国武师秦西民（CHIN SEIMEI）的招术及操作方法。

快跑：操作方法与主角相同；

鹰爪拳：按 A 键；

原地踢腿：按 B 键；

跳跃踢腿：按A和B键；

跳进踢腿：先按住"左或右"，再按A和B键跳起，立刻按B键踢腿；

头功：先按住"左或右"，再连续按A和B键两次，可用头撞倒对手；

反弹腿：借人或墙壁反弹出去，踢倒敌人，操作方法与主角相同；

使用铁爪兵器：每一关可取用一次，击中对手五下后失效。

（3）日本忍者加吉浪都（YAGYU RANDZ）的武功及操作方法。

剑攻：按A键；

踢腿：按B键；

快跑：按"左或右"两次，第二次按的时间略长些；

腾空劈剑：先按"左或右"，再按A和B跳起后，按A可劈剑；

开弓掌：先按"左或右"，再按A和B键跳起后，按B键，可跳起后两掌左、右击出；

空翻腿：按A和B键为原地空翻，若先按"左或右"，再按A和B键，可跃进空翻踢腿；

反弹腿：借人或墙反弹踢腿，操作方法与主角相同；

发射暗器（铁蒺藜）：每关均可使用，限量20颗，按B键可发射。

（4）选角色和攻击方式：

选人：本节目在打通第二关后，主角招纳了原来被黑社会利用的中国武师秦西民，并得到绿宝石；打通第三关后，又

招纳了日本忍者加吉浪都，并得到了红宝石。以后的游戏中，被招纳的角色也可参与战斗，游戏时，可以任意选择或更换主角和配角。操作方法：按选择键，出现选择画面（PLAYER SELECT），用方向键调1P 和2P 指定要选的角色，如不选兵器，可按 A 键后，再按选择键恢复游戏。若要选兵器，还要进行下述操作。

选攻击方式：比利和吉姆：按 A 键出现箭头，用方向键指定攻击方式，选"BAKE HANDS"为徒手搏斗；选"NUNCHUKS"为两节棍。

中国武师：同上，选"IRON CLAN"为铁爪兵器。

日本忍者：同上选"SHURI KEN"为暗器；选"NINJA BLADE"为长剑。

选定后，按选择键进行游戏（选择画面中，"P"表示能量值，当被不同的对手击中后，数值不同程度地减少；"W"为每一关中兵器或暗器的有效次数，在游戏画面中也有显示）。

（5）对敌战术：为使进攻和防守更有效，对敌战术极为重要。

不要总是正面迎敌，要在对手的两侧游动，当对手接近时，迅速进招，又随即躲避对手的还击。如此，可大大减少被对手击中的机会，同时有利于躲避对手的绝招和暗器的攻击。

对手出场时，通常不只一人，要灵活机动地逐个击倒，尽量不要形成一人与多名对手对敌的局面，对持刀、棒等兵器的对手可首先攻击，以夺取兵器后反之制敌，比徒手攻击得力。

每关关底出场的高手，虽然武功高强，但都有弱点，善于发现其弱点并采取有效的攻击方法，容易取胜。特别是最后

一关（第五关）中的奥佩特拉女王，他手掌能发罡气，又善使遁地化身术等，应认真对付。

不要背靠悬空的地方对敌，以免被对手击落而失去一次游戏机会；反之，尽量将对手击落台下，可省去不少手脚。

一定要善于使用兵器。本节目中的主角和招纳的配角都配备有兵器和暗器，不可失去使用机会，更要善于发挥其作用。例如用两节棍来对付第二、第四关中的巨人和第五关中的木乃伊时，比其他招术都灵验。

最后，对初次玩本节目的游戏者来说，要在节目的一开始，就练好主角的各门招术，特别是旋风腿。否则，进关不多久，就会败下阵来。

上述要点提供给游戏者作参考，只要练得武功不断增进，最终会赢得三颗宝石（STONE），并击败魔法女王。

175.《联合大作战（中东战争）》是一部什么样的游戏节目？攻关时要掌握哪些战术要领？

答：《联合大作战》（256k、双打）是一部战斗类节目，由美国 SAMMAY 公司于1990年出版。

（1）故事梗概：1990年，科学家经过精心研究，制造成功了模拟的人脑——“MH—C2”。意想不到的是，MH—C2的智能超过了它的创造者。它开始违抗指令，并妄图接管地球，统治人类。为实现这项阴谋，MH—C2开始控制地球上的武器，并建立了它的基地。

为挫败 MH—C2的阴谋，拯救人类，罗吉尔将军命令罗伯特和斯特沙两位勇士，分别驾驶科伯尔号武装直升飞机和派特号吉普战车，向反叛者的基地进击。一场人脑与模拟人脑的较量开始了。

本节目的正版共八局，副版一局。从第一局两位勇士出发开始，到第八局攻入敌基地为止，为正版。第八局攻入敌基地后，基地被摧毁了，战斗似乎结束了。但节目的设计者却别出心裁地安排了一局副版，这才是最后的决战。

（2）游戏方法：

按键操作：A键操纵直升飞机的射击方向和战车腾跳；B键控制射击；方向键操纵直升机和战车的行动。

标志：画面中只出现奖励标志。在两种情况下出现：第一，敌方的组合式战机被击毁时，当第一次获得后，可增强武器的威力，并奖励一万分，第二次可得两万分；第二，关底的某些目标被击中一定次数后，吃掉可增加40万分。

游戏计分：本节目实际上是射击游戏片，当击中不同目标后，有不同的得分。规定的游戏次数为三次，若得分到五万，可增加一次，到20万分再增加一次，以后每20万分增加一次。随着得分的增加，画面上方指导栏中相应出现多种标志。当出现大的鹰形标志时，可获得最强装备。

接关：每位游戏者均可接关两次，操作方法如下：当画面显示“HELI（直升机）CONTINUE”字样时选“YES（是）”，按Ⅰ操纵器的B键，为直升机接关；当显示“JEEP（吉普车）CONTINUE”字样时，选“YES”，按Ⅱ操纵器的B键，为战车接关。操作方法不可错误，否则将丢失游戏机会。

选游戏模式：当标题画面显示时，选“1PLAYER”为单打；选“2PLAYERS”为双打。当选择画面显示时，若一人玩，选“HELI”为使用直升机；选“JEEP”为使用战车。

（3）节目评价：这是一部精彩的射击片，可以两人同时玩是其特点之一。节目的战斗场面自始至终紧张激烈，两人配

合动作的设计很成功。节目虽然有一定的难度，但只要游戏者沉着应战，灵活地运用游戏技巧，定能战胜模拟人脑，拯救人类于危难之中。

（4）攻关战术要领：

本节目虽可以一人玩，但就节目的名称和设计特点来说，两人玩时，能充分体现节目的游戏特色，趣味更浓。由于战机与战车在性能、行动方式、攻击和防御能力、火力范围等方面各有长处和弱点，面敌方出现的目标多种多样，因此，战机和战车之间配合必须默契。

遇到敌方在空中组合而成飞机时，击毁后可获嘉奖。为尽快击毁它，可在其出现时就向他的机头部件射击，有时可以在飞机未组成前就将其击毁。

从第三关开始，直升机宜低空飞行，以躲避空中突然飞来的导弹袭击。

敌方的阵地上，常埋设一种"陀螺地雷"对战车威胁很大，但也可加以利用。方法是先由战机向地雷射击一次，陀螺雷被引发而旋转上升，战机和战车都可以"套上"（套时需停止射击），短时间内可不怕敌方攻击，甚至可直接撞毁敌方目标；另外，当陀螺雷上升时，若击毁它而发生爆炸，可以使出现的敌目标全灭。两人玩时，陀螺雷宜由战机对付，当战车的武器得到加强后（前下方也射出枪弹）也可以击毁地雷，否则只能跳越（按 A 和右键）通过。

除第八关外，每一关的关底都出现一种敌方的重型作战装备，越来越难对付，尤其是第六关和第七关。对这些目标的攻击，飞机和战车都必须处在有利的作战位置，由于最后的成败决定于战车，这一点对战车显得极其重要，否则，绝难

将目标击毁。具体的攻击方法将另行叙述。

176. 怎样在《联合大作战》各关的战斗中取得成功?

答:《联合大作战》一共八关，要使在各关的战斗中获得成功，请注意下述攻关要点。

（1）第一关：蓝天下，远处是雪山，近处是一片翠绿的草原，衬托着土丘和羊群。两位勇士各驾驶直升机和战车出发，并立刻遭到敌方的飞机、坦克和导弹等的拦截。沿途有敌方的导弹发射井，要伺机通过。

关底——敌方的坦克。攻击技法：战车驶到坦克的炮塔下；直升机稳定于坦克左侧的横向位置，共同向坦克的炮塔射击。

第一关的难度不大，游戏者可练习联合作战的战术。

（2）第二关：夕阳映红了天空，战机和战车傍山挺进。本关中注意有两座火力配置很强的山峦和从后方出现的移动式多向导弹发射架，对前者可配合作战，后者需要由战车来迅速击毁。

关底——敌方的武装直升飞机。攻关技法：我方战机迅速拔高，随同敌机向下降落，并同时横向射击敌机；战车驶到敌机下方，向上射击。敌机的要害部位是机头。

（3）第三关：黄土高原。本关中出现敌方的一种三向发射炮架，战机降到最低空，由战车驶近摧毁之。途中将遇到两架停靠在土坡上的大型直升机，火力很强。可使战机升空，与战车上、下夹击，封锁住敌方的火力，方能顺利通过。越过第二架敌直升机后，战机要立刻降到低空，以躲避横空而过的导弹袭击。

关底——敌方的履带式战车。战车上装备有机关炮和隐

藏的导弹发射仓。攻关技法：战车驶近目标；战机活动于目标的斜左上方。当敌战车的导弹发射仓开启时，击中导弹发射筒为有效。

（4）第四关：绿色草原上，耸立着已折断了的石柱，一些残破的石台上，有敌方的火力装置。本关中敌方发射的导弹特别多，地面上的火力也明显增强。

关底——敌方另一架直升飞机。攻关技法：战机避开正面，战车驶到敌机的下方，一同向机头开火，不难击毁它。

（5）第五关：沿海岸线挺进。沿途将遇到较多的单排和多排的导弹发射井，还有敌方的高速歼击机，难度开始增大。但有较多的陀螺地雷可以利用。

关底——和第三关型式相同的履带式战车，火力装备更强。可按第三关的攻击技法对付。

（6）第六关：在居民区上空的夜战。敌方在空中投放了障碍气球，较难击毁；地面上多了一种行驶很快的机动战车，向我方战车冲撞过来，战机要立刻低空扫射掩护；横空而过的导弹迫使战机低空飞行。

关底——敌方的另一种型式武装直升机。也有暗藏的导弹发射仓，很难击毁。攻关技法：战机处于斜左上方，战车处于敌机的下方，都需要灵活地运动，方能有效地攻击敌机。敌机的要害在飞机头部。

（7）第七关：再次通过海岸。本关中人头形的炮车特别多，战车较难击毁，要由战机从它的斜上方攻击，并注意躲避它向空中发射的多束炮弹。

关底——敌方的特种装甲战机。敌机特点：装有不怕炮火袭击的装甲，其唯一的要害部位是机头上两个长条形的窗口，

经常处于活动装甲板的保护下，装甲板偶而开启，时间极短，只在这时，击中窗口为有效。敌机发射的炮火覆盖范围大而密集。

攻关技法：本关底是节目中的特大难点，如果不攻破，就无法进入第八关——MH—C2基地。这对游戏者的技巧和耐心将是很大的考验。战斗开始后，我方战机和它周旋不久，就会被击落，只剩下战车独自奋战。这时，必须将战车安全驶到敌机下方的唯一有利位置，这位置就在敌机右窗口右侧边缘的下方，在此位置，不会被敌机的炮火击中，然后向敌机的窗口连续射击（战车不可再移动），大约需要7～10分钟，才能将敌机击毁爆炸。

（8）第八关：进攻MH--C2基地。MH—C2基地是一条很长的通道，里面装置有各种移动的和固定的火力装置，发射出猛烈的炮火，有的移动装置会突然迎面撞来，导弹仍不时横空而过。最难应付的是一种很小的云片形飞行机关，它出现时，洒落成片弹雨，几乎将整个通道封闭。

在本关中，除了前面采用过的战术之外，还要做到：当活动机关向战车撞来的时候，可一方面向它开火，一方面快速行驶，就可以安全越过；当导弹从通道中穿过后，必定随即出现云片状飞行装置，当它洒落弹雨时，战车和战机要迅速前、后活动躲避。只要反应敏捷，操作熟练，也可以安全通过；若能掌握云片装置出现的时机将其击毁，技法就可谓高超了。

两位勇士突破艰难险阻后，终于到达基地的核心部位，只见MH—C2装置正在旋转运行，在它周围，炮火已经比较稀疏，勇士们从容接近，将装置一举击毁，整个基地在30秒内

炸成一片废墟，战斗似乎结束了。

画面随即展示了基地内部被摧毁的场景，图形和色彩相当美丽。勇士们驾战机和战车沿着基地视察，到达基地的控制大厅时，忽然发现一张控制座椅，但座位已空。

就在勇士们惋惜来迟一步，未能将模拟人脑彻底摧毁时，一个浑身武装面目狰狞的人形怪物出现了，他恶狠狠地向勇士们扑过来，还不时腾空而起。这将是一场最后的决战。勇士们，为保护地球和人类，将反叛者彻底打垮吧！

177.《霹雳神兵》是一部什么样的游戏节目？游戏时如何使用各类武器？

答：《霹雳神兵》（256k 双打）是1990年推出的战争类游戏节目。

（1）情节介绍：在太平洋上的古兰特岛上，有一个秘密的计算机中心。其中的巨型电脑埃勃特与世界各地的电脑相连接，是电脑的首领。但是某一天，埃勃特突然违反程序，擅自决定将所有的机器设备都与人类为敌。为了摧毁造反的埃勃特，美国联帮调查局派出了两名特工，空投到古兰特岛上……。这次行动的代号就叫做霹雳神兵。

作为一张1990版游戏卡，《霹雳神兵》的音像效果有些差强人意。但是，人物刻画得较好，战斗紧张程度适中，适合初学者使用。

（2）武器选用：《霹雳神兵》共有七关，游戏时，按下面叙述的方法选用各类武器。

初始状态下，A 键用来开枪，子弹无限；B 键掷蓝色手雷，限量40枚，进攻途中，如果打死红衣军官可拾得钥匙一把，用它可打开藏在角落中的箱子，可获得下列武器：

散弹枪：子弹限量80发，以270°扇面散射。

火焰枪：限量80次，火焰巨大，所向无敌。

长效弹：限量80发，打出后弹体长时间停留在地上，敌人遇上则亡。

红色强力手雷：限量80枚，掷出后碎片向四面八方溅出，威力无比。

螺旋飞锤：限量80枚，使出后有一激光以螺旋状自体内飞出，可杀死身边敌人。

护体飞锤：有一定时限，得到后有三个激光锤绕体作顺时针旋转，起保护主角的作用，但敌人子弹仍可从隙内射入，必须注意。

连体球：双打时主角与配角之间出现一圆球，有一定时限，以辅助火力开火。

以上是《霹雳神兵》中的一般武器。游戏中还有一件重武器，它火力猛，威力大，但不能一下得到。此武器由枪管、枪柄、枪托、枪机四个部分共五块零件拼起。零件可在铁皮箱中寻找，每找到一块，图画右下角的枪架上就显出该零件形状。重武器无限量，但有时限，所以应不停地使用，以减少浪费。

178.《激龟忍者》系列节目是根据什么编制的？怎样玩法？

答：日本KONAMI公司于1989年出版了《激龟忍者》Ⅰ代（256k、单打）后，1990年，又推出了《激龟忍者》Ⅱ代（256k、双打）。二者均取材于美国著名漫画家卡琳顿和赖尔德于1984年创作的连环画集——《忍者神龟》。这部漫画集出版以后，反映十分强烈。接着，《忍者神龟》续集面世，同样受到各层次读者的喜爱，使忍者神龟成为轰动美国的漫画明星。接着，又拍摄了动画片和电影。

所谓“忍者”，是日本古代对一种会忍术的神秘武士的称谓。他们神通广大，不但能穿房越脊，而且能潜入守卫森严的敌方堡垒，更能随时隐去身形，甚至有呼风唤雨、日行千里、腾云驾雾等法术，这类功夫和法术在日本叫忍术，即忍者善施的法术。

《忍者神龟》的故事描述四只小海龟掉进了下水道，由于受到古怪变形胶和辐射的感染，变成了会说人话、能站立起来的大海龟。在他们的老师—— 一只突变过硕鼠调教下，使他们个个身怀绝技，成为掌握了日本忍术的龟少年。他们行侠仗义，打击罪犯，与邪恶势力作斗争。四只小海龟还分别被取名为多娜太罗、拉斐尔、米开朗琪罗和达·芬奇。

外星基地头目克郎野心勃勃，企图统治地球，派遣铁面歹徒斯雷特带领牛头怪和猪头怪，先行潜入地球，进行多种破坏活动。为保护人类生存，四只神龟与外星侵略者展开了生死搏斗。

电视游戏节目就是选取原著的某些情节和角色设计编制的。《激龟忍者》I代（“激”在日文中是厉害的意思）是描述铁面歹徒斯雷特绑架了神龟们的好朋友——女记者爱布丽尔，和神龟的老师——过硕鼠。神龟们从一间着火的楼房中发现了线索，跟踪追寻，先后救出了女记者和他们的老师，并找到了斯雷特乘坐的宇宙飞船，将斯雷特击毙于飞船中。神龟们炸毁了飞船，凯旋而归。

节目向游戏者展示了一幅丰富多彩的科幻世界，主角的造型和动作生动活泼，身手敏捷，几与原型无异。节目的难度适中。毫无疑问，这部节目除适合于不同年龄层次的游戏者外，将特别受到少年儿童的喜爱。

下面介绍《激龟忍者》Ⅰ代的游戏方法。

（1）按键操作：

A键：跳跃；按“A和上”为高跳。

B键：使用兵器。

方向键：操纵主角行动。先按A键再按“左或右”，可跳起并斜向落下踢腿，对敌方很有攻击力。

（2）选角色：节目中，四只神龟各使用不同的兵器，多娜太罗使用单刀；拉斐尔使用三叉戟；米开朗琪罗使用两节棍；达·芬奇使用长棍，各有特点。在《激龟忍者》Ⅰ代节目中，神龟轮流出场，游戏过程中可以选择和更换。Ⅱ代节目中，神龟角色只能在游戏开始时选定，中途不能更换。选角色的具体方法是，当标题画面显示时，按启动键，就出现选择画面，用方向键选海龟，按A键指定，再按启动键，就可以进行游戏。

（3）标志识别：游戏中只出现“肉块”标志，吃掉后可增加“生命方格”。

游戏画面的“DON（指导）”栏中：“LIFE”表示生命值；“REST”表示游戏次数；“PTS”表示击倒的敌方目标数，当PTS每增加200，可增加一次游戏机会。

（4）接关：当显示“CTAME OVER”时，选“CONTINUE”可接关三次。

179. 玩《激龟忍者》Ⅱ代要掌握哪些攻关要点?最后一关的攻关技法怎样?

答：玩《激龟忍者》Ⅱ代时，要掌握的攻关要点，以及最后一关的攻关技法如下所述：

（1）攻关要点：

四只神龟中，达·芬奇使用长棍作兵器，攻击力最强，其挥棍的速度也不慢（比Ⅰ代中要快），宜选先选取。

攻击蒙面外星人时，如果使用飞腿招术，一招即可毙敌；如果使用兵器，一般两次可以击倒。但要注意躲避第一次出击后外星人的还击。并要尽量避免近身攻敌，以免被敌方抱住而使生命值迅速减少。此时，需连续挥动兵器，可以解脱。

攻击关底的大头目和第四关中的直升飞机时，需采用飞腿功夫。

外星人所投掷的暗器，可以用兵器击落。

战斗现场的路牌、路障、烛台等都可以用兵器击出，用以打击迎面的敌人；炸药桶以兵器击打一次，就可以引爆，以炸围攻之敌。

对敌方投掷过来的水道盖和轮胎等，可正对着用兵器反击回去，立可毙敌。

尽可能靠边沿行进，以躲避落下的石块，招牌、摩托车、汽车和机关等的暗算。

第二关的关底有一个洒落小妖怪的机关，可站到水中，只按住连动B键，就可以不断击杀小怪，以增加游戏次数，待满足需要后，再将机关击毁。

游戏中，会遇到多种外星人释放的活动机关，需要采用不同的战术对付。例如，对第四关中出现的雪人机关，可站定迎击；对第五关中出现的激光机关，可站在左侧台上，引其前来再击毁之；同一关中出现的旋翼机关，需用飞腿对付；第七关中出现的激光机关，只要站在右侧，向右不断挥击兵器，机关均会自行前来就毙；而对付第六关中的蝎形机关时，切不可踢飞腿，因为它尾部的弹击力量很强。

（2）最后一关的攻关技法：《激龟忍者》Ⅰ代节目的最后一关中，将出现铁面歹徒斯雷特，他右手持刀，刀法精湛，左手拿着一个水晶块，若用它照中神龟，将使他们恢复原形，变成暂时只能在地下爬行的小海龟，这与动画片中的情节是一样的。此外，节目中的斯雷特还会“化身术”，当他被击倒后，还能化身出现。要击败斯雷特，比较费力。

且看神龟们是怎样取胜的。斯雷特刚一出现，神龟们立刻近身攻击，继而跳跃踢出飞腿。当斯雷特停止挥刀靠近战斗现场的边沿时，神龟们知道他要使用水晶块，便立刻腾跳闪避，或躲到斯雷特的身后；忽然，斯雷特的铁面具被击落，这是他将被打倒的预兆，神龟们乘胜向他猛烈地进攻……。大约经过十数个回合的较量后，斯雷特被击倒在地，飞船也随即被炸毁。

这一场发生在宇宙飞船中的战斗，精彩纷呈，给游戏者生动难忘的印象。

180.《新西游记》的游戏方法是怎样的？怎样打通前五关？

答：《新西游记》（1988版、128k、单打）是一部神话类节目。节目中的主角和故事情节与神话小说《西游记》不大相同。节目的游戏方法与前五关的攻关技法分述如下：

（1）游戏方法：

①按键操作：

A键：跳跃。

B键：使用兵器。

方向键：操纵主角行动；按“下”使用法宝；先按A再按“上”或只按“上”为上扶梯或进门。

选择键：显示统计画面，项目的内容有生命值（以红心

表示)、获得的钱币值(元)、游戏得分、拥有的兵器、宝物和法宝等。

②标志：画面中出现很多形象化的标志。

生命：以大、小红心表示。

兵器：有短剑、盾牌。

宝物：有钱币、念珠、宝葫芦、玉簪、神笛、咒符、净水瓶、哨子等。

法宝：有闪光雷、隐身衣、神靴、神行鞋、滚地锥和多棱宝镖等。

③选最强装备：显示标题画面时，依次按“上、上、下、下、A、B、启动”，可获得威力最大的法宝——99颗闪光雷，游戏过程中，其他的法宝仍可继续取得，并先行使用。

④跳关：按上述第③项操作后，在游戏过程中，同时按“A、B、上”，可在每一关中分段跳越画面。

⑤接关：攻关失败后，重新出现标题画面时，按住“下和右”启动，可接关两次。

⑥特殊操作：

本节目在游戏过程中，主角通过击杀敌目标或到达某一特定位置，可得到钱币；当行进途中，主角进入庙堂或山洞后，将显示某种法宝或宝物，标志下还有标价，可持钱币按需要购买。

操作方法：按“上”进门后，用方向键选欲购买的物品，再按A键就可以购得(当拥有的钱币够用时)，然后按方向键选出口，再次按A键，出门。

在有的庙堂和洞中，没有可购买的物品，但可得到佛或观音的赐予(短剑、能量等)，操作方法同上。

本节目的场景和色彩等都颇具神话色彩。游戏时，若先选取最强装备，过关难度减小；但不如按一般方式游戏时的趣味性强。

（2）前五关的攻关技法

《新西游记》共十关，前五关的难度不太大，攻关技法分述如下。

第一关：主角进关遇到的第一间庙堂必须进入，以得到如来佛赐给的宝剑，这是必不可少的兵器。其他尚有三间，由于所得钱币尚不多，不足以购买宝物，可一路击杀毒虫，直接到第五间庙堂，而谒观音菩萨，以补充能量。最后一间庙堂中，盘踞着牛魔王，可跳跃挥剑，牛魔王被击退后，洒落满地钱币，迅速拾取。出庙堂再右行，就通过第一关。

第二关：本关共经过八间庙堂。其中第四间是牛魔王；第八间（关底）是猪妖，都必须进入将它们击退。第七间可补充能量；其他几间有法宝和宝物，从第二间内购得盾牌，以抵御以后出现的射箭小妖。

对付牛魔王的方法和第一关基本相同。关底出现猪妖，他在跳跃中不断向地上洒落游动的毒蘑菇，此时，使用滚地锥或多棱宝镖最有效。此外，从本关中开始出现一种毒蝙蝠，对付它们只能站定在某一位置逐个击杀，若活动范围略大，将招致它们群起而攻，就难以对付了。

第三关：进关后左行，将遇到一种红色的弹性“泡泡虫”在空中飘浮，除阻碍行进者外，可不予理睬，尽快通过。过此地段后，进入另一地洞，继续左行至终端，沿扶梯和台阶上升，再右行，进本关中的第三道门，门内有一个穿盔甲的妖人，挥刀向主角劈来。对付它不需要用什么法宝，只要站

定在最左侧，连续挥击宝剑，妖人将自行前来就毙。到第四道门内，可得红心。关底（第七道门）是施放法宝的牛魔王，依前法斗它，不难击退。

第四关：从本关开始，出现狮身怪，它跳跃一次，就掷出一件暗器，要连续用剑劈它，使它来不及施放暗器。这种怪物在以后的几关中还要出现。此外，本关中还开始出现一种小猴妖，它时而伏地，时而抬身放箭，可接近攻击，但只当它抬身时击中，方能奏效。

本关中共有四道门。第一、二道门内是法宝。第三道门内是成群的毒蝙蝠（也可不进入）。从第三道门出来后，右行，赶走拦路的老妖后，进第四道门就出关。

第五关：从本关开始，行进中遇到岔道和迷阵，游戏者要按下面指示的路线前进，否则无法过关。

进关后，首先需要跳过多道很窄的平台，其中有一种还是上、下浮动的，运动规律有差异。跳越平台过程中，还有牛魔前来干扰，不可在小平台上与其相斗，以免跌落到下面的剑池中。

过平台后，进另一层，不可跳往右面，而要从缺口处下落，又到一层，右行到头，再折向上层左行，进门，有一个不断施放月牙形法宝的女妖，虽然用盾牌可以抵御，但很难近身攻击，需要用法宝镇之，随后进入第六关。

181. 怎样打通《新西游记》的后五关？

答：从第六关开始，道路更加曲折而复杂，若不按正确路线行进，永远也出不了关。此外，拦路的妖魔鬼怪增多，妖法变化多端，即使拥有最强的法宝（装备），也难以绝对取胜。因此，过关技法显得分外重要。

第六关：需要往返曲折行进，方能出关。正确的行进路线如下：进关后右行进第五道门（门内是蜘蛛精），出门后进第六道门（参拜如来佛），出第六道门后跳上浮台，从浮台再起跳（按A键）即可进入云层，凭籍云块向右跳跃前进，至右面终端处跳下回到地面，从地面爬上第一高台，再渡河爬上第二高台，从高台跳下落入洞底，沿扶梯攀登又回到第二高台的左侧地面，然后向左折回进门（门内有盔甲妖），再左行跃上浮台，从浮台向上跳跃（按A键）就可以出关。

本关中共经过七道门。第四道门内有红心；第五道门内是蜘蛛精和成群的毒蝙蝠，可用法宝镇压，或将蜘蛛精逼到一侧，连续用剑跳跃劈砍（按住连动A、B键）；第七道门内是盔甲妖，按前法对付之；其它门内是宝物。

第七关：进入林中小道，河上悬空的庙宇中藏有宝物。经浮台到达河对岸，右行就进入一座多层的火焰山洞。从缺口处跳下，不要理会中途遇到的蜘蛛精和小妖，尽快落到洞底，向右跃上平台，再右行又回到地面。从地面向右行，击退挡道的盔甲妖，可得到隐身衣，乘隐身衣尚未失效之前，迅速进第四门，击退另一名盔甲妖。

第八关：又进入火焰洞。前面需要通过两段较长的悬台，在跳跃过程中，不断有风筝怪、牛魔王和小妖等前来袭扰，对有的可不予理会。到末端，进入台上的一扇门内，击败同时出现的猪、狮二妖后，就可以进入第九关。

第九关：右行到第二条河处，跃入水中，进入龙宫，左侧是本关中的第二道门，应购得法宝。沿水晶宫的通道向右行，跳进第二条火焰沟，来到一座有很多层的山洞，遇缺口跳下（切勿向右行），尽快落到底屋，再登上右面的平台，又

回到地面。从地面向右行，前面有一座山，山中有四个洞：第一洞中是宝物；第二洞中是红心；第三洞中是盔甲妖；第四洞中是白发怪。出第四洞后，再向右行就过关。

第十关：这是本节目的最后一关——迷宫层。迷宫层的路线非常复杂。第一，表现在转折处或岔道口的画面相同，使你难以分辨前进的方向；第二，同一个转折处或岔道口，在多次通过时，每一次都要采取不同的行进方向或不同的通过方法；第三，途中还要从一个狭窄的深洞中，沿两侧的浮动台曲折跳跃上升，稍一不慎，就会坠入无底深渊；最后，行进中还需要籍助一些升降台，但这些升降台只在特定的条件下，才显露出来……。

主角在探索迷宫时，一路上斩妖除怪，当不在话下，为帮助游戏者识别路线，关键地段的妖魔将适当提及。

通过迷宫的正确路线：进关后向右行，到终端跳入缺口，落到另一层后继续向右行，遇第一缺口跳入，从深洞落下到一平台上，跳入右面的缺口，下落至另一层后，改向左行，到第一缺口处跃入，开始从一深洞中下坠；洞壁的右侧有两条通道，必须在下坠过程中落到第一条通道的入口处。具体操作方法是一待下坠开始，立即按住方向键的“右”，就可以落到入口处，击杀两条绿色的毒虫后，右行至另一层，继续右行经过两条通道，到达上方也有通道的三岔路口，这时，将右面路口的小妖击毙，就会有一座浮台出现，跳上浮台后，浮台就自动向上升，不久，进入一个深洞，洞壁的两侧各有一座活动台。此时，要迅速跃上左侧台，再跃向右侧台，随着浮台的交替上升，主角要左、右跳跃，不久，又上升到另一深洞，洞中有同样的两座浮台，再次按上法跳跃上升，至洞壁右侧

的通道口处跳下，击杀道口一绿色毒虫后，又出现一座浮台，利用此浮台向上跳，再沿深洞上升，到达一处三岔口，进右通道，击毙猪妖和毒虫后，方出现另一座浮台。由此跳上有冰凌悬挂的平台，右行至另一通道，击退女妖后，再右行，跳入第一缺口（注意：勿再向右行；对缺口处拦路的四只小怪勿理会），不断右行，落入三岔道口，选右道口行进，击毙猪妖和红色毒虫后，又出现一座浮台，再右行，过一段通道后，至第一缺口处跃入，到达另一三岔口，改为左行，越过（切勿落入）一个缺口后，继续左行，击毙拦路的老妖后，来到一条红色长廊，左前方就是迷宫的终端。

迷宫的终端有一扇门，进门后首先遇到一个猪妖，将它击毙后，又化身为一个牛头怪。

要击毙门内的这两个怪物，依靠最强的法宝也不能彻底取胜（因法宝的最大拥有量是有限制的）。唯一的办法是：将妖魔逼到一侧，按住连动A、B键不放，主角就会不辞辛劳地不断剑击魔头，并使之无还手的余地。当每个妖魔各被击中300多次（约需五分钟）后，方才倒毙。值此最后关头，游戏者务必要有耐心！

182.《空中魂斗罗》是否可打出无数条命？

答：许多《空中魂斗罗》的游戏者都听说此游戏可打出无数条命，但也有许多人从未打出来过，而且传说的手法也各式各样，莫衷一是。

答案是肯定的。一般地，这种情况无论是单打或双打，调整为10条命或没有调整都会出现。通常这种情况在第二、第三、第四关发生，以出现在第二关的时候居多。按照最接近的看法认为，如果主副控制器所控制的人物得分数相当，两人

同时奖励的话，主控制器所控制的人物每击中敌方一个目标即奖励10条生命。副控制器虽然无此殊荣，但也可通过按 A 键“借命”的方法实现。这种说法看上去与所表现的事实相当接近，但是为什么在单打的状态下也会有此情况发生？这仍然是一个谜。希望游戏爱好者能更深入地研究，真正找出《空中魂斗罗》打出无数条生命的手法。

183. 《沙罗曼蛇》是怎样的游戏节目？

答：由日本柯纳米公司出品的《沙罗曼蛇》系列游戏卡共有四大类。它们分别名为《GRADIVS Ⅱ》、《LIFEFORCE》、《SALERMANDER》和《沙罗曼蛇》。前三种版本的中文译名均为《沙罗曼蛇》，但四种类型在形式上均有差异，其中的《SALERMANDER》和《沙罗曼蛇》分别为《LIFEFORCE》的二代和三代，《GRADIVS》被称为《沙罗曼蛇》一代，《GRADIVS Ⅱ》被称为《沙罗曼蛇》五代。

无论是哪种类型的《沙罗曼蛇》，其主要情节都是叙述一艘名为“火蛇”的太空战斗飞船清除一颗小行星上异形生物的战斗过程。《沙罗曼蛇》对于科幻效果的模拟相当逼真，其中《沙罗曼蛇》五代更为出色。

后三类《沙罗曼蛇》的游戏手法相似，现详叙如下：

游戏中，如果将一串敌人飞行器全部歼灭或击毁黄色飞行器，出现一黄色的能量块，每得到一能量块，画面下方相应的标志就会闪亮，标志共有六格，代表六种不同武器。在适当的位置按 A 键，就能得到相应的武器。现将六种武器依次介绍：

第一格加速（SPEED）：可提高飞船的机动性。最多可提高10段，每选择一次加速，提高一段，10段后此格无作用。

第二格，巡航导弹（MISSILE）：由飞船两翼发射，贴着山壁飞行，可消灭山壁上的敌人火力。最多可提高1段，2段后此格无作用。

第三格，圈形光栅 RIPPLE：光栅由小至大从机头射出，可攻击较大面积敌人目标，无提高段，用后此格无作用。

第四格，激光（LASER）：有强穿透力，适宜单发。可提高1段。2段后此格无作用。

第五格，附属火力（OPTION）：最多可得到三个（翻版卡中为两个），可增加飞船的进攻能力。得满三个后此格无作用。

第六格，能量中心（FORCEFILED）：得到后有一圈能量晕将飞船罩住，可抵挡敌人8次攻击，能量晕发红说明即将失效。

游戏中第二、三、四种火力不可兼得。

另外，这3类《沙罗曼蛇》还有30条生命调节密码，方法为出示片头画后依次键入："上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、B，A"切记使自己的机器处于单发状态。

这三类《沙罗曼蛇》的频率与众不同，它使用的是50Hz的场频（普通游戏为60Hz），如果使用的是有场频调整开关的游戏机，请将场频开关拨至右方 CH1状态。

184.《沙罗曼蛇》五代的游戏手法如何？

答：《沙罗曼蛇》五代即《GRADZUS Ⅱ》，与另三类《沙罗曼蛇》的手法有明显区别，具体叙述如下。

游戏的开始，可在四条六段武器选择栏中选择武器。这四条武器选择栏的区别在于其巡航导弹，护身炮和光栅有不同的形式，您可根据自己的爱好任选一条。

在游戏中，既可以通过获得能量块来增加火力，也可以用以下密码增加火力。方法是按住操纵飞船的控制器上的B键，再按主控制器的选择键，下方的标志即开始闪动，在适当的位置按下A键即可获得想要的武器。用此武器可在短时间内将武器效能提高到极限，使过关成为可能。

《沙罗曼蛇五代》还有音响选听密码，在片头画出现时同时按开始键和A键即可。可选听游戏中各种音乐和音响效果。

185. 为什么《松鼠大作战（松鼠历险记）》成为很受欢迎的节目？

答：《松鼠大作战》（1990版、256k、双打）是一部受到广大游戏者欢迎的节目，它尤为少年儿童们所钟爱。

故事描述两只名叫“切比”和“台丽”的勇敢的小松鼠，历经新奇而艰险的里程，智斗老狼，最后将老狼打败。玩这部节目犹如观看一部美妙的动画片。节目中的两只小松鼠的形象活泼可爱，动作灵巧而且非常逼真；出场的角色各具特色；画面和场景新颖；过关技巧设计方面也颇具新意。特别是节目的操作功能非常流畅，游戏者可随心所欲地操纵两只小松鼠的动作，看起来真是栩栩如生。

下面介绍本节目的游戏方法和小松鼠的作战技巧。

（1）游戏方法：

①小松鼠的各项动作和操作方法：

跳跃：这是松鼠最擅长的技能，游戏时也用得最多。操作时，按连动A键为低跳；按单动A键为高跳，配合方向键可向某一方向跳跃，如要从高处跳下，先按住“下”，再按A键。

举物：按住“左或右”，再按B键，可将木箱、石块等举

上头顶。

投掷：按B键可将举起的物件横向掷出；按住"上"，再按B键，可向上投掷。

藏匿：当举着物件时，若按"下"，物件就落下，松鼠可藏匿其中。

顶技：按照举物的操作方法，可将同伴举起倒顶在头上，此时只能一同前进或跳跃，不能再做其他动作。

②标志识别：

游戏画面中：有花、五角星、红心、仙果、强身药（带P标志的药瓶）和宝箱等形象化的标志。还有"1UP"标志，获得后增加一次游戏机会。获得强身药后（画面上方相应显示P字样），举着石块也不影响跳跃高度。

统计画面中："F"代表花（FLOWER），其后面的数字表示摘到花的数量；"S"代表五角星（STAR），其后面的数字表示得到的数量；"P"代表游戏者（PLAYER），后面的数字代表游戏次数；"CHIP"和"DALE"是两只小松鼠"切比"和"台丽"的英文名。按选择键可随时显示统计画面。

③接关：游戏中途若攻关失败，将出现选择画面，选"CONTINUE"可接关二次。

④跳关：游戏时，共需要通过11个区域（ZONE），相当于11关，各区的代号依次为：0、A、B、C、D、E、F、G、H、I、J。每区通过后，出现区域路线图，可用选择键操纵图中的蜜蜂移动，按上述的顺序依次过关；但也可以走捷径，即从0→B→D→F→G→……，跳过A、C、E三区。

（2）松鼠的作战方法和攻关技法：

松鼠可将木箱、石块、苹果和炸弹等举在头顶上，必要

时用来投掷敌目标。木箱只能使用一次，石块可重复使用，炸弹不能总是举着，因一旦举起后，导火索就点燃，不久发生爆炸。

前进时，要举着木箱或石块，一是可随时掷打敌人，二是可随时将石块或木箱落下藏身，当敌人碰到时，木箱或石块能自动弹出，打击敌人。但举着石块或苹果等重物时，将减少松鼠跳跃的高度和距离（吃强身药后就不致影响）。举着木箱时，跳跃不受影响。

作战途中，有一些方形的宝箱，其中藏有小精灵、仙果等。若能取到藏有小精灵的宝箱后，可在小精灵的帮助下，安全通过电网、尖齿等障碍。遇到敌人时，小精灵便将它们赶走。由于小精灵的帮助有时间限制，故要快速行进。

行进途中，要不断翻动所遇到的木箱，以找出隐藏在其中的宝物。当取得花和五角星的数量达到一定数目时，画面中会出现一种跳动的五角星，要立刻捕捉住，可得到“1UP”标志，增加一次游戏次数。找到仙果时要吃掉，可增加生命值。

双人玩时，若其中一只松鼠失足摔下，还会有一只汽球吊住它升到空中，按A键就可以脱离汽球降下，但必须落到实处。每次失足，将使游戏机会减少一次。

通过每个区域后，都出现奖励局，画面中显示“ZONE×CLEAR”字样，表示×区已通过；画面中的架子上还有八只木箱，某些木箱中藏有“1UP”和五角星，当听到声响和画面中出现“GO（行动）”字样时，要迅速翻动木箱，主要为了寻找“1UP”标志，取到后可增加游戏机会。标志的隐藏位置一般是固定的，在下面的技法介绍中将给予提示。

投掷物件时，不可击中伙伴，否则将使它暂时晕眩面不

能行动。攻击关底的目标时，也要避免被弹回来的苹果击中而致晕眩。

向高处攀登时，两只小松鼠要前后紧跟，若相隔距离过大，后面的松鼠将脱离画面，相当于失足跌落而失去一次游戏机会。关键场合可两只松鼠头顶在一起，共同行进。

186. 怎样通过《松鼠大作战（松鼠历险记）》的前五区？

答：《松鼠大作战》一共有十一区（ZONE），相当于十一关，前五区的代号依次为“0、A、B、C、D”。过关时，需要掌握一些很有趣味性的诀窍，才能顺利通过。

（1）ZONE 0：两只活泼可爱的小松鼠出现在一道围墙旁边，它们准备爬上电线杆，再顺着电线爬进一座楼房中去。在围墙地段有几只机械虎，可以用木箱击退它们。围墙旁的花盆中，有的栽种着仙人掌，触及后会被刺伤，要从花盆的下面通过。当在电线上行进时，要上、下交错前进，以躲避拦路的机械虎和灰老鼠，以及破损而漏电的线段。当得到第一只宝箱时，就出现了小精灵，带着它迅速前进，就可以畅行无阻。

随后，小松鼠进入一座楼房，跳到了一座放有药瓶和试管的化验台上。当向右走到头时，有一个高台跳不上去，聪明的小松鼠搬石块叠起来，就跳到了台上去。随后进入一道小门，并发现了老狼的踪迹，它逃进了另一座小门，小松鼠追赶进去，遇到一个有六只手的机器人，机器人的手掌不断向小松鼠发射电波，两只小松鼠机敏地拾取地上的苹果，向上掷打机器人的绿色头部，击中五次后，机器人消失。第一关（ZONE 0）顺利通过。

提示：奖励局中，“1UP”标志隐藏在最上层中间的木箱中。

（2）ZONE A：A 区的前一段都是树丛，其中的一颗树上有两只宝箱，可以得到仙果。经过树丛时，主要有毛虫和飞蛾侵袭，前一种可打掉，后一种因飞出来很突然（但只是直飞，不会转弯），要在它出现时尽快藏匿到木箱或石块下；或左、右活动躲避。最后遇到一只猫头鹰，它在树丛中飞翔，并不断向下摔羽毛打松鼠，和第一关一样，小松鼠用苹果将它击退。

提示：奖励局中“1UP”的隐藏位与上一区相同。

（3）ZONE B：小松鼠来到酒巴间的柜台旁。进关就有宝箱，内藏仙果，控制住画面的移动取到它。这一地段有些小灰鼠，很容易躲避或赶跑。从酒巴的柜台又来到放酒杯和酒瓶的餐具架，这里突然出现一种扔绿色球的小狼，因跑动很快，无法打他，只能迅速躲避绿球的袭击。前面有几个正在流水的阀门，水流挡住了去路，一只小松鼠跳到了阀门的手轮上，在上面跳跃几次，就把水流关闭了。再向前走，又被火炉挡住去路，火炉上的锅中正在煮着食品，切不可跌落锅中，而要从炉子上面的旋钮跳跃通过，每跳到一个旋钮上时，稍为停一停，待飞过来的小蛾（跳起躲避）过去后，再继续向前跳。快到门口时，有一种昆虫，当松鼠一接近，它就立刻变成和松鼠完全相同的模样，不可被它迷惑。

最后是一架玩具形的飞机，在天上飞行，有时也贴近地面，并不断扔下三足小爬虫。同样，用苹果掷打它的头部；但当它低飞时，只能跳跃躲避。

提示：“1UP”在第二层的左面木箱中。

（4）ZONE C：小松鼠们来到一座书架上，阻挡前进的是一些拍打和扔出皮球的狼，最好从它们的下方或后面攻击，

并且要击中两次才能将它们赶跑。到右端有一堆木箱处，可以跳过木箱到拦路狼的下方打它，但要按连动B键，以免碰着它而受伤。然后，向书架的上层攀登，遇到携带炸弹的三只恶鸟时，要打掉它再通过。进另一道门后，要从几座吊扇上跳过去，其中一座吊扇上有藏精灵的宝箱。最后，从吊灯上跳过去，就通过C区。

提示："1UP"在上层中间的木箱中。

（5）ZONE D：松鼠们来到一座摆放玩具的架子上。对于一种跳动的木箱，最好从下面打它；对一种有弹簧伸缩头的玩具，要在它没有动作之前打掉它，如果动作之后，就只能在它缩头时跳过去；还有一种旋转锤，它有时候平转，有时候斜转，当用木箱击中它以后，转速加快，此时可以直接通过。随后进门，在一座玩具小火车的右面，有两座四层的平台，第二座的第三层可以安全通过。过平台后，到达断续地从管子中落下银色大球的区域，不能硬闯，要将管子旁边的开关关闭，球不再下落时才能过去，具体的方法是：用木箱击中开关上的白色推杆，使推杆的位置从"ON（开）"滑到"OFF（关）"，球就停止下落。要注意的是，开关附近的木箱不多，故投掷必须准确，否则一旦木箱用完，就无法关闭开关了。

出门后到另一地段，首先见到两层紫色的方块，当松鼠接近时，会因感应而依次爆炸。因此要将端部的一块先行引发，随着其他方块的爆炸，紧随着迅速通过，如果爆炸移出画面，又要重新引发，可能损失能量。再往前，又遇到一座旋转锤挡住去路，附近已没有木箱可以利用，就只能在锤头不作摇晃转动时通过（按连动A键低跳）。

最后，是一个履带机器人，需在它的左侧跳起用苹果打

它；当它发射的气弹落下时，可在气弹的间隙之间躲避，但不能太靠右，以免被机器人碰着。

提示："1UP" 在最上层中间的木箱中。

187. 怎样通过《松鼠大作战（松鼠历险记）》的后六区？

答：《松鼠大作战》后六区的代号依次为：E、F、G、H、I、J。各区的攻关技法分述如下。

（1）ZONE E：进关后，要通过一道木栅栏，需注意栏杆上有一些补过的位置，不能落脚，以免跌落。上、下起落的吊锤可以用木箱打掉。途中的一些树丛中藏有大甲虫，要小心前进。到达一条河处，从宝箱中取到渡船，乘上后按方向键的右，船就右行到达对岸。

上岸后，有一道白色的屏障挡路，要从附近的宝箱中取到小锤，按 B 键敲打屏障，可开出一条通路。用小锤也可打飞后面出现的跳动木箱。

随后，松鼠们来到了沙漠，沙漠中有一些坑，下坑时要按住"左"，以免随流沙自动下滑而撞着坑底潜伏的牛怪。过沙漠后，进入一座城堡，城堡内有一个怪头在飘动，并向下发射很密集的电波，当怪头被苹果击中时，会暂时呆滞，抓紧这个时机攻击。

提示："1UP" 在上层中间的木箱中。

（2）ZONE F：松鼠们进入一条通道，当跳越缺口时，注意上面落下的银球。后面又是滚球区，只有在横铁下是安全的，而凡是横铁的缺口处都可能有球滚落，行进时要掌握这个特点。在这一区段中，出现一种站立行走的尖嘴鸟，动作极快，只有在躲不开它时才攻击之。

最后来到一处竖立的通道，要从通道中的一些时隐时现

的平台上跳跃，以到达顶层。请掌握以下要点：第一，通道中的木箱可以立足，不可扔掉；第二，靠一侧的上、下平台之间的间距较小时，可直接向上跳；间距较大时，要籍助另一侧的平台斜向交错地向上跳跃；第三，平台刚显示时，可垂直向上跳；平台全部显现时，方可斜向跳；第四，快接近顶层时，可从左侧的平台迅速上升，直达顶层。到顶层后，向右行就可以出关。

提示："1UP"在上层中间的木箱中；此外，尚有一颗跳动的五角星出现，捕捉到后也是"1UP"标志。

（3）ZONE G：本区中出现一种大力怪，它出现时将木箱一扫而光，以躲避它为上策；到达牛头怪摆设的擂台处时，即使它发出挑战，也不要理会，从擂台的下方过去；当需要从日光灯之间通过时，可从下面的平台上砌石块过渡；这段区域中，最好举着石块通行，因为大力怪出现较多；到达关底的大门前，有一个很大的缺口，也必须砌石块方能通过；关底是一只老猫坐在控制开关上，并向下掷彩球，地上有两个带刺的缺口，不可接近。当松鼠拾起苹果后，可先向左侧略为移动，以吸引老猫向左方掷球，再到右而靠近缺口向上掷苹果，只要击中它的手就有效。老猫被击中几次后，就逃避。

（4）ZONE H：松鼠通过G区后，乘飞船升空，随后又落下进入水中，来到有很多管道的区域。

通过本区时，对在管道层上阻挡前进的螃蟹，最好是在它吐气泡前从侧面攻击。有竖向管道的缺口是跳不过去的，必须绕行；管道架中，会经常出现飞蛾，故攀登时要谨慎而缓慢；当从缺口的一侧向管架上跳跃时，需要利用木箱作为起跳点，所以附近的木箱不可随意扔掉。当跳越断墙区时，必需

小心谨慎，以防跌落。

（5）ZONE I：进关后，有两堆堆积很高的杯子，下层中藏有甲虫，从最上层可以安全通过；本关中出现一种阔嘴鸟，木箱掷过去之后，它能吞没口中又重新吐出反击过来，但只要击中它的细长腿，就可以将它赶跑；前面要通过有三道电风扇的区域，当从风扇罩下来时，要立刻松开方向键，以免滑落到尖齿上；后面的两道风扇都有阔嘴鸟把守，要站在适当的高度上，用木箱准确地击中其腿部，一旦木箱用完，就很难通过了；当要跳越过尖齿时，不能太接近起跳，以免被刺伤；　　写字台的电话上的宝箱中得到精灵后，迅速前进，直接通过尖齿也无妨；关底是一个组合玩具，被击中后过一会破碎落下，随即又组合成原形，碎块落下时的位置是固定的，在两侧的地方都能找到空隙躲避。

提示："1UP" 在上层中部的木箱中。

（6）ZONE J：这最后一关的难度较大。首先要通过单条传送带，从单条传动带的右端跃上三层传动带（注意传动带的转动方向各层不同）的第二层，再迅速跃上第三层，随着带的运行前进，遇到敌人时可跳过（按"右和 A"）。也可以在带层间上、下跳跃，交错行进，但操作难度较大。从这里再经过两条传动带后，就可以进入一道门。

进门后到达机器房，攻关时掌握以下要点：对一种发射强力子弹的家伙，只能上、下跳跃躲避。传动带和其前面区域的木箱切不可随意扔掉，以用作支持点和落脚点。通过四道劈斧机关是难点，硬闯是绝对过不去的，要按照下述技法：先站在第一道机关右面的木箱上（如果是两只松鼠时，要用头顶在一起），当斧子从右侧向上摆起时，立刻跳下到机关右面

的空挡处，再待斧子从中间落到左面时，迅速跳到机关顶上并随即跳向左侧，正好落在第二道机关右面的空隙处，再按上述方法通过其他三道机关，其间动作必须连续而准确，稍有停顿，就与机关的动作节奏不协调，以致前功尽弃；后面又出现另一种斧形机关，若不开动脑筋，就无法通过，请游戏者找一找，机关附近有没有开关，并设法拨动开关将机关关闭，就很容易通过了。经过第二机关区后，右行通过一条传动带，就到达关底。

关底：老狼赫然在座，正对镜整理胡须，嘴里还叼着一支雪茄烟，不断向下弹出烟灰，企图赶跑小松鼠，但切比和台丽毫不畏惧这庞然大物，它们机智勇敢地用苹果掷打老狼，终于迫使他狼狈逃窜（击中五次后），两只小松鼠终于取得了最后的胜利。

188.《机械战警》Ⅱ代是一部什么样的节目？怎样玩法？

答：《机械战警》Ⅱ代（256k、单打）是一部战斗类节目。节目的主角和《机械战警》Ⅰ代相同，也是名为阿波考比，编号为“警001”的机器人警察。本节目的设计颇具特色。

（1）故事内容：警方司令部根据情报，发现在称为“胭脂河”的地区有一座秘密的核试验基地，这是某个暴力集团非法建立的。在这个地区中，到处放置有核弹，还有地下的核弹贮存仓库。要进入这个到处都有核放射的地区，是人力所不能及的事。为此，1号机械战警被派遣去执行这项特殊任务。司令部命令它去销毁非法制造的核弹，逮捕那些暴力集团的头目，解救被绑架的人质并摧毁核试验基地。

1号战警忠诚地执行司令部交给它的使命，进入神秘的胭脂河地区，在行进途中，不断清除核弹，并找到了隐藏在地

下的贮藏仓库。核实验基地中，装置极为现代化，战警必须灵巧地操纵基地上的吸盘，喷气机具等前进，最后到达基地的中央大厅，并将它彻底摧毁。意外的是，当1号战警离开基地，正欲返回司令部之际，却遭到了2号机械战警的袭击……

（2）游戏方法：

按键操作：

A键：跳跃。与方向键配合可控制跳跃的距离，并能使战警在空中转身后落下。

B键：控制武器射击，当战警贴近敌人时自动转换为拳击，开动喷气运载工具。

方向键：操纵战警的行进方向、下蹲，控制喷气运载工具和滑动盘的运行。

标志：游戏画面的上方指导栏中："N"字样的瓶子代表核弹（NUKE），其后面的数字为清除的核弹数目；电池形的标志代表战警的能量，其后面的数字为能量值；中间显示的有时闪动的头像等标志为司令部给战警指定的目标，其后面的数字为已达到的指定目标数；右上角为得分；左上角为每一关的时间限制数。

游戏画面中："N"字样的瓶子代表核弹，"W"代表武器，"I"代表隐身衣，时钟代表可增加的游戏时间，子弹夹代表子弹，还有补充能量的充电器等。

接关：选"CONTINUE"可无限次接关。

（3）特殊操作：本节目有一些特殊的游戏方法和操作方式，下面分别进行介绍。

①标题画面显示的字符含义和运用：标题画面中显示六种字符，按方向键选择，按A键启用，再按A键恢复原画面。

六种字符的含义如下。

START：启动节目。

CONTINUE：接关。

HI SCORE：最高得分。按A键后显示出八大关的敌头目名称和最高得分，游戏进行时，也出现此画面，但人名有空缺，此时用方向键选画面下方的英文字母，按A键依次输人空缺栏内，再按"下"即恢复标题画面。随着游戏的进行，显示的最高分相应自动调整。

ONE（TWO）PLAYER：一人（或两人轮流）玩。本节目的主角虽只有一名，但游戏时可以象某些低k节目那样，两人轮流攻关，这是高k节目游戏方法方面的一项创新。

MUSLC ON（OFF）：配（或不配音乐）。

SOUNDER ON（OFF）：配（或不配音响）。

后两项功能可根据需要选用，也属于节目设计方面的一项创新。

②每小关结束后的统计画面：本节目的八大关中尚包含小关，但在游戏画面中没有标出关次。可以认为，战警战斗过程中，每经过一段战斗历程后收枪入枪套作为一小关，并随即出现统计画面，统计画面的右上方为战警清除的核弹（NUKE）的百分数，左下方为指定捕捉或解救指定目标的百分数。

本节目的每一关中，都有司令部给战警指定需要捕捉或解救的目标，如敌头目、人质和控制装置等。在游戏画面上方的指导栏中有形象标志。当此类目标快出现时，标志就出现闪动，标志后面随时纪录获得的数目。对指定的目标，战警只要碰到就算获得，若开枪击中则无效。

③打靶局：游戏过程中穿插有打靶局，它出现在每一小关结束并显示统计画面之后。在打靶局的画面中，出现多种人物形象、时钟标志、核弹和子弹夹标志。要在规定的时间内击中人物中的持枪者（类似子枪卡节目《警技》的游戏方法）和核弹，而且总数达到60时，方能进入下一关。

打靶时，用画面中的十字准星瞄准目标，当目标被对准时，准星的四角转动，开枪就可以击中目标。若打错一名目标，将被罚多打20个目标，因此操作要熟练而准确。打靶时，还必须注意搜寻画面中出现的时钟标志和子弹夹标志，击中后可增加时间和子弹。

画面中的左下角显示指定的目标数，中间是子弹拥有数，右下角是限定的时间。

如果在上一小关中清除的核弹和捕、救的指定目标数较多时，则不出现打靶局而可以直接进入下一关。

④战警行动的操作技巧：本节目在主角的动作设计方面比较新颖，有两种操作技巧必须熟练掌握。

第一，本节目与《战警》Ⅰ代中的主角行进方式不同，后者是迈步行进，而本节目中，战警是滑动行进，操纵比较困难，但多练习后，则熟能生巧。

第二，本节目中的跳跃动作特别多，除了一般的跳跃方式外，有时还籍助弹簧装置起跳，跳跃的高度有时超出画面，因此，一是要准确控制落点，二是落下时必须站稳，否则很容易滑移而跌落。在此，向游戏者推荐两种操作技巧：一种是战警跳起后，立刻反方向按方向键，使战警在空中转身后落下，以此可调节跳跃距离并使落下时立足稳固；二是不在空中转身，但按连动键（单动键也可）跳跃，并使战警落下后，

再向上跳跃1～2次，就可以缓冲前滑的惯性而不致滑移跌落。除上两种方式外，一般情况下可采用普通的跳跃方式。

本节目中常有暗道和捷径。通过暗道，可进入贮藏核弹的仓库，以清除更多的核弹。通过捷径，可越过某些难关。具体情况将在下文中详细介绍。

（5）节目评价：本节目的游戏顺序和动作设计方面有许多创新，它不象一般的战斗节目那样只是冲冲打打，也没有那种纯机关性的场景。在某些战斗阶段中，战警的行动要籍助移动吸盘、多种型式的活动台和喷气运载工具等，玩起来颇有趣味。它对于具有一定游戏经验的游戏者来说，更具玩赏价值。可称为是新出版战斗片中的优秀节目。

189.《机械战警》Ⅰ代各关的攻关技法怎样？

答：本节目的游戏画面中没有明确标明关次，实际上是包含有小关的八大关。游戏进行过程中，战警每通过一小关，就收枪入袋。下文的叙述中，就以此作为界线编定关次。

第一大关：战警来到被称为“胭脂河”的地区。本关要通过五条河道，以进入敌方的一座基地。

沿途都有栈桥，行进时可以从桥上走，也可以从地面上通过，但以捉到指定目标和清除更多的核弹为目的。

本关中的指定目标：带墨镜，戴鸭舌帽的人物（凡前方有指定目标时，画面上方的标志就闪动）。

注意栈桥的中段都有缺口，小心跌落；本关中的每一河区都出现一名指定目标；过第二条河后，地面上有充电器，可补充能量；对隐藏在地下的敌人，蹲下连射，就可以击毙。

第三条河的上方，依次有低、中、高三座栈桥。从高的栈桥中段的缺口处跳下，落到河中的一座平台上，再跳到右面

的平台上，可找到地面上有两块光滑的石板，由此位置按“下”就可以进入暗道并到达核弹贮存仓库。仓库中没有敌人，只有放置在各个位置的核弹；由于暗道中有水流淌，地面很滑，操纵战警的行动时更要谨慎，以防跌落水中。不论是否通过暗道的全程，都将从第四条河的右岸出来。再右行接近第五条河时，先击毙河对岸跑动的敌人，然后跳过去就出关。

第二大关：战警进入敌基地。本关中要通过一系列的传动带、齿轮区、升降台和电网，还有突然下落的压锤。指定目标：穿绿色衣裳的人质。

进关后，先救出第一名人质，然后需要通过第一道电网。电网每放电两次为一间隔，在此间歇期间可以安全通过。到达第一组升降台左侧平台时，先将升降台上的女兵击毙，再跳上第一个升降台，然后还要跃上第二、第三个升降台。由于升降台是上、下交错起落的，宜从高台向低台跳，容易掌握。通过这一组升降台后，后面还有两座升降台，到达最后一座升降台时，先救出下层的人质，再从上层通过。越过最后一道电网后，就落到一座小平台上，右方的大平台就是关底，但大平台的上面有隐藏的压锤，若在它下面略为停留，压锤就会砸下。所以，一跳上大平台后，就要迅速向右行进（以免被压锤砸着）通过第二大关。

第三大关：战警到达一座现代化的敌方基地，在这基地中通行，需要籍助弹簧装置、吸盘和喷气运载工具等。指定目标：穿绿衣的人质。

进关时，战警站在一个小平台上，右方的大平台上，有两处弹簧装置，装置的上方有两个吸盘，跃上平台后，要跳过第一个弹簧装置，走到第二个装置上，战警就会被弹起，被

吸盘吸住后，向右运行到一座小平台的上方将战警放落。在小平台的右方，有一个圆盘形的喷气运载工具，需要乘坐它通过第一组齿轮区。操作方法是：跳到运载盘上，立刻按动B键，运载盘就可以喷气，维持它在空中的升降动作，再配合操作方向键，使运载盘向右运行，通过第一组齿轮区；运行过程中不能碰到齿轮，否则将从盘上跌下，齿轮区的中段有两道电网，可以在通过两道电网后继续向右运行；也可以从两道电网中上升，进入过关捷径，来到又一座小平台。用同样的方法乘另一个喷气盘通过另一组齿轮区，行经途中也可能不慎跌落，但都能到达一座平台上，利用此平台上的弹簧弹往上方的吸盘，吸盘就会将战警吸住送到一座小平台上下落。前方的大平台上有一名人质，但它的前面带凸缘的镶块上方有压锤，通过时要小心。以后再通过一个升降台和几座平台、两道电网后就出关。

第四大关：战警又出现在胭脂河区。指定目标：穿绿衣、戴帽子的胖家伙。

进关后，先只能从栈桥上走，上桥之前只将窗口中的敌兵干掉；下面水中还有敌人向上打枪，待其潜入水中时通过，但必须掌握好时机；若在跳跃过程中正好被他打着，战警将跌落水中。到第二栈桥处，要从地面上走，以取得三向枪（W标志），用它可以射击以后遇到的水中或窗口内的敌人，但拥有的子弹是限量的，故要节约使用。由此前行每到达岸边和桥头时，都要略为停顿，一是前方可能有滚轮滚出，二是水中可能出现伏兵。

当登上一座最高的栈桥后，要缓慢行进到右端下落，并按住“左”，以落到下面河中一座光滑石板铺垫的平台上，按

方向键的“下”，就可以进入暗道。暗道中的地面也很滑，并需要通过很多活动台前进，暗道中没有敌人，只有核弹。

出暗道后，再经过栈桥过河，就到达关底。

第五大关：战警来到核试验基地的污水处理工厂，到处在冒着气泡，行进中若碰到，轻则损失能量，重则被碰跌落，但有些小而密集的气泡则无妨。

进关后，立即开枪，打掉对面持火箭筒的敌人，然后跃上带弹簧装置的平台。从本关开始，战警的前进要依靠某些弹簧装置将身体弹起，落到远处的平台上，弹簧装置上有多个弹簧，弹力不同，可选择合适的以控制落点，但这样比较麻烦而不易掌握，建议采用188问介绍的特殊操作技巧。本关中一共要经过四次弹跳，第一次弹跳落到蓝色平台上，跳跃通过几座平台后，到达第二座弹簧装置；由此装置第二次起跳，要落在一座有人质和敌兵的平台上；第三次弹跳应落在一名人质上方的平台上；第四次弹跳应落在一座右面有浮动台的平台上。浮动台是环形转动的，当它转动接近时，立刻跳上去，然后在浮动台旋转下一圈的时候，将右方平台上发射火箭弹的敌人打掉，再从浮动台跃上平台。前方要通过一组滑槽装置。滑槽装置中有几个圆盘，圆盘在槽中滑动，有的圆盘是空的，有的圆盘上有敌人。战警可以登上一个空圆盘，用方向键操作圆盘的运行。点按一下方向键，圆盘就自动运行一段距离，到岔口处停住，再点按方向键，圆盘再前进（也可后退）；若按住方向键不放，圆盘就不断运行；后一种操作方法较难掌握。圆盘运行过程中不能碰到滑槽中其它圆盘和气泡，否则将因碰撞而使战警跌落。运行的路线有多种，游戏者可运用智慧尽情发挥。这里介绍一条安全而简捷的路线，操作时点

按方向键的顺序如下：右、上、右、右、下、右（稍停）、下、右、右、下（稍停）、右、上、上、右，如此就可到达滑槽装置的终点，跃上右方平台后就出关。

本关中的指定目标：穿绿衣不戴帽的女兵。

第六大关：战警开始进入核试验基地总部。本关和第四关相似，需要通过多条河道，但跳跃可立足处的面积更小，很易滑落；地面上还有一些滚轮阻碍前进；水中和楼房的窗户口都有敌兵狙击，必须谨慎前进。指定目标：穿绿色衣裳戴礼帽的胖家伙。

进关后，勿仓促前行，必须先取得左方栈桥上的三向枪（W 标志），否则无法打掉前进路上埋伏在水中的敌人。同前，使用三向枪时要节约子弹。向前行进不久，在一座栈桥左端的地面上有隐身衣（I 标志），由于使用时间有限制，取到后要迅速前进，可通行无阻。到达一条堆放有铁桶的河岸时，先击毙水中的敌人，然后沿着河中平台上的铁桶跳跃前进，此过程要求操作准确；通过后面几座铁桶时，连续跳跃反面比较容易掌握。过这条河后到达的右岸地面上，可找到光滑的铺地石板，由此通过暗道可进入地下核弹仓库。从地下仓库返回地面后，再右行不久就出关。

第七大关第一小关：战警深入核装置总部。指定目标：穿绿衣不戴帽的女兵。

进关后，从站立的平台跳到右方平台上，再踏上弹簧装置（避开右方冒气泡的时间），战警将被弹起很高，超出画面，此过程中要用方向键的“左或右（转身）”控制落点，也就是在空中腾越的距离。从上述的弹簧弹起后，应落在右方有人质和持火箭筒的敌人的平台上，打掉两名发射火箭弹的敌人后，

从两个叠放的木箱向上方的吸盘跳，被吸盘吸住后送到一个平台上。再利用此平台上的弹簧起跳，越过两座紫色平台后，落到一座绿色平台上，再越过一组小平台，利用一座独立的弹簧装置弹落在一座蓝色平台上，前方是一组滑槽装置，战警从平台跳到滑槽中的圆盘上后，就可以用方向键操纵圆盘运行，运行中不能碰到敌人、空运转的圆盘和气泡等，否则将会跌落。当用方向键操作时，点按一次，圆盘就自动运行到某一转折点，再点按，再运行，若按住不放，圆盘将连续运行，不易躲避敌方目标。通过这组滑槽的操作顺序如下（也可以选其它行进方式）：右、上、右、上、右、右、下、右、下、右、停，然后跳往右面的活动圆盘，再落到有人质的平台上。以后，再经过两座平台，一组滑槽区，跃上有女兵的平台后就出关。

第七大关第二小关：这里是核总部的控制室，室内只有一名持火箭筒的敌人，这是个非常难斗的恶棍，只有用下述的方法才能打败他：一开始，他在固定的位置上向战警发射火箭弹，一发高、一发低，此时战警不可前进，只在原地躲避他射出的火箭弹，当高发时下蹲，低发时跳起，在此期间，可适当用枪还击，但以躲避火箭弹为主。稍倾，敌人扔掉火箭筒，奔向战警，并挥拳出击，此时，战警要迅速蹲下，按 B 键，就可以拳还击，直至将恶棍一拳捣出控制室。

然后从弹簧装置跳上控制台，右行出关。

第八大关第一小关：中央大厅二楼（FLOOR 1）。指定目标：穿红衣绿裙的女孩。

本关中有一些旋转的半圆形水晶球，可用枪打掉或跳跃躲避，以前一种方法较好。还有一些固定的火箭炮，难以击毁，

只能躲避它发射的炮弹。到达一斜向运行的升降台区时，要在登上第二座升降台后，先击毁右方平台上的机关炮，再跃上平台。以后的情况和上述相近，过关难度不太大。

第八大关第二小关：中央大厅三楼（FLOOR 2)。指定目标：与一楼相同。

本关中有一些绿色的小圆形平台，迅速跳上后可躲避火箭弹的袭击。此外，机关炮和固定的火箭炮比一楼要多。斜向升降台是三个为一组，其它情况和攻关技法与上一关基本相同。

第八大关第三小关：中央控制厅四楼（FLOOR 3)。指定目标：装在玻璃容器中的"模拟人脑"。

本关需要经过两组特殊动作的升降台，还出现一种牵引导弹，攻关难度较大。

首先要从站立的平台向右方的三个升降台跳，以到达一座大平台，右面是另一组升降台。本关中升降台的动作特点是战警不能在上面站立不动，而要不停地跳跃，操作时要用连动A键和方向键配合，最好是不停顿地连续跳过三个升降台到达大平台上。大平台由四个方块组成，当走近第三个方块处时，后方将飞过来一种牵引导弹，若不及时下蹲躲避，就会被导弹带走，穿越一段距离后被扔下，攻关就告失败；这种导弹在本关中出现两次，另一次是在上方有一组小平台，下方是一座大平台位置的右端，若行进时注意观察，可以当导弹从画面左上角出现时及时发现。行进途中，某些平台上有一种带齿的夹板，它每动作四次后就收起，此时可以安全通过。对于一种在滑槽中运行的炮架可以用枪击毁，但有时需及时跳跃以躲避它射出的炮弹。最后通过另一组特殊动作的升降

台和几座平台后就出关。

第八大关第四小关：中央大厅五楼（FLOOR 4）。

进关后，先跳起打掉前方的炮架，然后跳落到平台上，从平台上向右行进过半时，就要注意后方牵引导弹的袭击。前方有四座间隔开的弹簧装置，需要连续依次弹跳，以落到一座大平台上，此过程的操作必须准确。从大平台右行接近端部时，又将出现牵引导弹，要及时下蹲躲避。以后从特殊动作的升降台跳往右方的另一些平台，登上平台之前务必将前方的炮先击毁，随后经过两座有夹板的平台之后就可以出关。

第八大关第五小关：战警登上中央大厅的屋顶。本关的战斗是在星光灿烂的天空背景下进行的，景色迷人。屋顶之间有一些栈桥、固定的悬台和活动台。

行进途中，要注意躲避空中落下的爆炸物（可以用枪击毁）、喷火器喷发的火焰、光电弹和突然跃出的敌人。指定目标：着绿衣黄裤悬挂着的人质。

由于本关中有一些突然跃出的敌人，因此在每次跳跃之前，必须慢行并略为停顿，待击毙跃出之敌后再前进。光电弹封锁的区域不宜硬闯，要先在其弧形弹道线的空隙处蹲下暂避，待光电弹停止发射后再前进。当到达有三座浮动台处时，要在相邻两座浮台靠近时跳跃。当登上中间浮台时，要取得充电器以补充能量。

本关的时间限制比较紧迫，行进时要掌握进度。通过本关后，正式战斗结束，节目设计者安排了新颖的结尾。

结尾：当编号为“001”的机械战警离开被摧毁的核基地时，却意外地遭到编号为“002”的机械战警的拦截，原来2号战警的控制系统已经失常，它已被非法制造核武器的暴徒

们所利用而背叛了司令部。于是，两者展开了一场决战。

2号战警与1号战警的形貌迥然不同，后者是人形的机器人，前者却象一辆机械战车，它装备有火箭炮、光电炮和机关枪，火力很强，而且能快速行驶冲撞目标，1号战警与它进行了三次不同方式的战斗，方才将它摧毁。

第一次：2号战警向1号战警发射火箭弹、光电弹和机枪子弹，并时而向1号战警冲撞。而1号战警只是站定在最左侧连续向2号战警射击，并用下蹲和跳跃的动作躲避发射过来的火箭弹（其它火力不必顾及）。当二者的能量值（在画面下方显示）各为99时，2号被击倒。但其机构仍在运转，于是，又发生第二次战斗。

第二次：2号战警从晕眩中苏醒后，又向1号进攻，并且在上方和下方增加了火力，机枪还不时发射出螺旋形的子弹。1号仍用第一次那样的战斗方式迎击。当能量值各为99，而且1号未被火箭弹击中的情况下，那台邪恶而有害的机器再次败北而脱逃。

第三次：2号又进行反扑，火力又加强，特别是下方的连发子弹，迫使1号战警不能只站定回击，而必须经常地跳跃，只在2号发射的火力偏向上方的瞬间，下蹲射击。此次战斗从第二次直接延续过来，如果1号战警已遭伤害较大，则与2号战警的能量之比为65:99，便无法取胜。

重新开始的第三次战斗，若能量值都是99时，只要操纵得法，终能将2号战警彻底摧毁。

1号战警完成了特殊的使命，挽救了城市免遭毁灭。司令部夸奖它："干得好（WELL DONE）!"。为吸取教训，司令部对所有的机械战警进行了检查和改进，使它们能可靠地为人

类服务。

190.《怒》系列节目属于哪一类?现已出版了几集?

答:《怒》系列属于战斗类游戏节目。现在已出版了Ⅰ代、Ⅱ代和Ⅲ代，Ⅰ代是128k 版本；Ⅱ、Ⅲ代都是256k 版。

《怒》Ⅰ代1987年出版，虽然节目的图像比较简单，画面不断重复，主角的动作也显得不够灵活，但在当时仍引起轰动。以后又出版了Ⅱ代和Ⅲ代。这三集的主角都是“拉尔夫”和“凯拉克”。Ⅰ代是描述越南战争。Ⅱ代是宇宙战争。Ⅲ代是描写两位主角摧毁敌方阵地，救出总统的女儿爱丽斯的故事。

《怒》系列中以Ⅲ代为好，节目共有十关，主角主要采取徒手搏斗的方式，有拳击、扫荡腿、凌空飞腿、在水中举敌人抛出等招术。本节目可以两人同时游戏，难度适中，操作比较简单，与一些优秀的战斗节目相比，尚有逊色，适合于初学者游戏。

191.《究极虎》是一部什么样的节目?怎样玩法?

答:《究极虎》(256k、单打)是战斗类游戏节目，日本CTC 公司1989年出品。它描写了一架配备精良的“虎”式战斗直升机巧入敌后，彻底摧毁敌方总部的故事。它的战斗气氛和紧张程度都达到相当水平，因此为许多游戏者所喜爱。

(1)按键操作：A 键，开枪(宜用单动键)；B 键，投弹；方向键，操纵飞机。(枪弹无限量，炮弹每架飞机开始时只给三颗，其数量在画面右下角显示；左下角为飞机数)

(2)标志：

①武器装备标志：己方的直升机击毁敌方大型直升机后，会有三种宝物飞出。其中的“B”字宝物是增加投弹数量，而“S”宝物和四色球是用来改变子弹性质的。

四色球飞出后会变成褐、白、绿、红等颜色，每种颜色为一种子弹类型。蓝色为散弹，最大为270°覆盖面。可打击大范围的敌机；绿色为激光弹，单方向发射，但穿透力极强，适合作正面强攻；褐色为四向弹，带跟踪功能，但误差较大，火力分散，由于进攻点较多，特别能保护两翼不受伤害；红色为普通子弹，效果一般。

只得到相应的色球是无用的，要达到增加火力的目的必须得到"S"字宝物。每种武器共有四个档次，每得到一个相同的色球为增加一个档次；每个档次有两个威力阶段，每得到两个"S"字块可填满两个阶段。所以只有将色球和"S"字块互相配合使用才可使火力增强。

②奖励（BOUNS）标志：画面中有一些暴露的或隐蔽的红色长方块，击中后显示带"P"字的五角星，吃掉后达到一定数量时，可增加飞机数量、炮弹拥有量或奖励分数。

（3）接关：每次游戏的飞机数量消耗完后，出现接关（CONTINUE PLAY）画面，当画面上的倒跳数字到"0"之前，按A键就可以接关。规定的接关次数为5次，当得分每达到5万，就可以增加一次接关次数（接关画面"CREDIT"后显示的数字表示剩余的游戏次数）。

192. 怎样玩《捍卫战士》?如何操纵飞机加油和降落?

答：《捍卫战士》（128k，单打），英语原名 TOP GUN，也译作《比翼神鹰》，由日本柯纳米公司1987年制作，是由同名电影改编成的。

《捍卫战士》突破了一般游戏的框架，它采用的是主观镜头，画面里没有主角出现。你所看到的是F—15战斗机座舱里的情景：前方一块巨大的挡风玻璃，中央有两块瞄准镜，左

面是高度表，速度表和油量表，中间是机载雷达，右方是机载导弹数量和其它仪表。一切与实际飞机中的布置完全一样。

《捍卫战士》的操纵手法比较特别，按“上”是压下机头，按“下”是抬起机头这与普通游戏正好相反，要注意适应。

此游戏最难的操作是降落和加油，现分别将特殊手法叙述如下。

（1）降落：降落时必须使飞机高度（ALT）稳定在200英尺，速度（SPEED）稳定在288英里/小时，实际操作时可有10%左右的误差（高度和速度可从左面的仪表上读出）。另外，飞机中央的小瞄准器必须瞄准航空母舰的中央线，否则即使高度和速度相当准确也没用，降落失败将损失一架战斗机。

（2）加油：当燃油即将耗尽，机内发出警报后按下启动（START）键呼叫加油机。此时加油机自右向左出现，至中央后，腹部伸出加油管。你要仔细调节速度（按A键加速，B键减速），雷达上的油管是深绿色，使油嘴正好接触到F—15机腹上的“X”中心点处。这些情况均可在雷达上看出，所以你必须仔细观察不能大意。加油成功后你的油量和导弹数量会补足，如在一定时间内没完成空中加油则作为动作失败，加油管将会回收，加油机会飞走，由于油料耗尽你将损失一架战斗机。

《捍卫战士》的操作手法是比较难的，只有不断练习才能熟练掌握。

193.《花式撞球（台球）》的游戏规则如何?怎样才能达到高等级?

答：《花式撞球》（160k、双）是摸拟台球游戏设计制作

的一部电视游戏节目，游戏时所获得的真实感几与打台球无异。因此，对台球爱好者自然有强烈的吸引力；即使没有打台球的经验，也很容易掌握，并从游戏中获得极大的乐趣。

本节目可以单人玩，也可以两人比赛，其游戏规则和游戏技巧与台球有所不同，下面分别进行介绍：

（1）游戏规则：

①游戏模式选择：标题画面显示时，用选择键指定模式，按启动键即进入游戏。

选“I POCKET GAME”为一人游戏；“TRAINING”为击球训练；“I 9 BALL GAME”为两人比赛。

②按键操作：按A键（单动）一次，开始运球。再按一次，击球。击球的力量按球在槽中运行的位置而定，左端最小，右端最大。方向键调节“射击线”的方向，也就是击球方向和击点。按B键可显示球号。按住B键，再按方向键，可调节画面上白色球上的十字形标志，以调节主动球（白颜色球）击球后的运动方向和位置，为下一次击球创造更有利的条件。标志在中心时，击中球后就停住。

③游戏等级划分：根据得分和球技，划分为四个等级。

WORLD CLASS（世界级）：达到7100分，并具有绝顶的球技。

U.S.A CLASS（美国级）：达到5100分，并具有超级的球技。

STATE CLASS（国家级）：达到4100分，并具有特种球技。

CITY CLASS（市级）：达到3100分。

注意：游戏时不是以得分直接定级，必须从市级开始，逐

级晋升。

④游戏计分：每击进一球得100分。连续进球（POCKET IN A ROW）时，每次增加500分。相邻进球的球号连续（NUMBER SEQUENCE）时，每次增加500分。将球击入带五角星的球袋中时，增加1000分或增加两次击球机会。

⑤字符识别：游戏过程中，显示多种字符，用以指导游戏，并增加趣味性。

BOUND SHOT（限制性击球）：每局通过后，均有一次限制性击球。要求将球击入不带“NO”字样的球袋，可增加击球机会。

NEXT（下一次）：字符前面是显示某种颜色的球，该球的球号与上次击入的球的球号相邻，应优先击打。若显示“X”字样时，可任意选击。

SUPER BALL（超级球）：指球台上闪动的一只球。当击中此球时，主动球的撞击速度加快。撞击的次数增多，击入被动球的机会相对增加。

MASTER：得主；CHAMPION（CHAM）：冠军；BRAVI SHOT!：妙击!；GOOD BYE：再见；REGRET YOUR LOST CHANCE YOUR LAST CLASS：为你失去运气和最后的级别面惋惜；SCORE：累计得分；HI SCORE：最高得分；CLASS：所得级别：CHALLENGE：挑战（LET'S CHLLENGE：开战；CHALLENGE NEXT：再战）。

除上面介绍的《花式撞球》外，还有一种游戏节目称为《撞球》（24k），与《花式撞球》节目迥然不同。它有多种几何形状的棋盘，用一只银色球去击打彩球入洞，击球方式和游戏规则都与台球不同，属于一种击球游戏，其游戏价值远不

如《花式撞球》。

为区别这两种节目，可以从它们的英文名字去识别。《花式撞球》的英文名是《BILLIARD》，含意为“台球”。《撞球》的英文名是《LUNAR BILL》，其含意为“银球”。上述区别在选购游戏卡时需注意。

（2）游戏技巧：

单人玩时，从开局始，限定十次击球机会，由于等级需逐级攀升，因此，要在能达到某一等级分数的前提下，尽量节省击球机会，为攀升更高等级多留余地。这就需要提高击球成功率，并争取增加击球机会。

击入“连续球”和“相邻球”，都可以增加得分，但要灵活运用，不可只追求一种方式。

在适当的时机，向闪动五星的袋中击球，有一定的益处，但不可强求，以免得不偿失。

“超级球”出现时，必须用主动球击中方为有效。对超级球的机会必须充分利用，虽然主动球也往往被碰撞而落入袋中，但不影响得分。

按“NEXT”的指示击球，除有可能增加得分外，还可以增加击球的成功率（虽然看来被指示的球似乎难以击入袋中，但却往往能成功）。

对球技尚不精湛的游戏者，多选“TRAINING（训练）”模式进行练习，颇有裨益。

初次游戏之前，一定要看节目演示，它将指导你掌握一般的和特殊的击球技法（例如六只球一次击入）。

在必要时，一定要调节十字形标志，使主动球能停在击下一个球的有利位置，否则，很难攀上高等级。

要提高“限制性击球”的成功率，这对攀登高等级十分重要，击这类球的技法可以从演示中观摩学习。

上述要点供游戏者参考，如果你能达到最高等级——世界级，你的球技可称是出类拔萃了。

194.《1942》《1943》《1944》《1945》各是什么样的游戏节目？

答：以时间命名的游戏节目共有四个，依次恰好为《1942》《1943》《1944》和《1945》。其中的《1942》取材于美国中途岛战役，为低k（40k）节目，音像效果一般。

《1943》和《1944》是姐妹节目。两者均为128k，《1945》为256k，柯纳米公司1989年出品。除了名称略有不同外，其内容大致相同。只是《1944》对攻击武器“闪电”略加改进。目前市场上《1944》逐渐增多，大有取代《1943》的势头。

《1945》也称为《立体鲛》，TIATO公司1991年出品。它根据大型机的《飞翔鲛》节目改编而来，情节与《1943》《1944》完全无关，反而与《究极虎》极为相似。

然而这四部游戏节目亦有共通之处。它们都是俯视平面的以飞机为主角的战斗类节目。从发展顺序来看，《1942》到《1945》也正是编程手法越来越老练，游戏技巧越来越成熟的过程。所以，《1942》是这四个游戏的“老大哥”，为此它可称为此类游戏的基石。

195.《棋王》（中国象棋）有何游戏特色？

答：《棋王》是台湾TXC公司于1991年推出的一部中国象棋游戏卡，它具有以下游戏特色：

第一，有“人脑对电脑”和“人脑对人脑”两种游戏模式。前一种模式有“简易”、“普通”和“困难”三种难度供选

择，共包含九个等级，一级为最高级；后一种模式是两人利用游戏机和电视画面对弈，别具新意。

第二，游戏卡内贮存有棋谱，可演示各种先手开局方式和后手应着方式，对学习和研究棋谱很有实用价值。

第三，具有复盘功能（记忆功能）。即全盘棋下完后，为重新品味战局，切磋棋艺，可以重头开始演示和观摩这盘棋的全过程。

第四，尚有悔棋、重播、旋转棋盘方向、按棋谱下棋和中断游戏等多种功能。

第五，操作简便。

由于《棋王》卡具有上述特色，故能适应不同棋艺爱好者的需要。游戏进行时，电视画面还能即时显示“人脑”弈棋的时间和“电脑”运算的次数等，配以音乐、声响、信号和“恭喜您过关”等字幕，饶有趣味。游戏卡的设计者声称：对该卡历时四年的精心研究后，可轻易击败计算机棋手。

196. 怎样玩《1990超级坦克》节目？

答：《1990年超级坦克》是由福州烟山软件部设计出版的（选择画面中有“YS 1990.2”字样）。它保留了《坦克》节目的特色，并加以创新，增加了游戏的趣味性。

该节目中包含“01—14（坦克14）”和“15—28（坦克28）”两类游戏，每类分 TANK（坦克）A、B……N 共13种模式。其中“N”模式有118关，其他各为50关。游戏难度依次递增。

（1）游戏方法：

①游戏种类和模式选择：节目启动后，按选择键，可选“01—14”或“15—28”游戏种类，按方向键选 A、B……N 的

任何一种模式。

②游戏方式选择：当显示标题画面时，用选择键选1 PLAYER（单打）或 2 PLAYERS（双打）。

③选坦克数：选定游戏方式后，按住“下”，再按启动键，为7辆；按住“上”再按启动键为10辆；按住“右和下”再按启动键为20辆。

④选关：选定游戏方式和坦克数后，显示 STAGE 1（第一关）的画面时，用 A 或 B 键可选其他关。

⑤互借坦克：按 A 和 B 键。

⑥按键操作：方向键操纵坦克行驶，用 A 或 B 键射击。

⑦标志：手表，使敌坦克停驶；钢盔，短时起防护作用；五角星，加强坦克火力。取得三次后，可穿透水泥屏障；穿甲炮，可穿透水泥屏障；地雷，使敌坦克全灭；铁铲，使司令部由砖结构加固为水泥结构。以上是“01—14”游戏中的标志和作用。在“15—28”游戏中，上述标志被敌坦克吃掉后，对我方坦克也起同样的反作用，略有下述不同。铁铲：敌获得后，司令部的顶盖被破坏；船（“01—14”中没有）：吃掉可渡河；不论敌、我那方，只要两次取得穿甲弹，或取得一次穿甲弹加两次五星，就可击毁森林。

⑧自我布阵：本节目可自己设计画面。当显示游戏方式选择画面时，选“CONSTRUCTION（作图）”，用 A 键和方向键就可按需要设计画面，完毕后按启动键。

（2）攻关提示：若有鹰形标志的我方司令部被击毁，作战失败；画面中，红色长方块表示砖，白色表示水泥，白色网状表示冰雪（坦克行驶打滑），蓝色表示河流（无船不能通过，但可隔岸射击），绿色表示森林（可隐藏坦克）。击中敌方

的红色坦克，都出现标志，直至另一辆红色坦克被击中后才消失。坦克拥有穿甲炮和船之后，可承受一次炮击，但坦克的原功能失效；敌方出动的坦克数量决定于时间和画面中存在的坦克数；敌、我方的坦克都只能转直角弯。敌方的坦克只在碰到障碍后方改变方向；敌方坦克有多种装甲型式，耐受攻击的程度不同。

（3）节目评价：本节目在双人玩时，游戏紧张激烈，令人乐此不疲。节目的重要游戏特色还在于可选坦克数和互借坦克；宝物丰富多彩，较之《坦克》节目，其玩赏价值更胜一筹。

197.《拆屋工》是什么样的游戏节目?怎样玩法?

答：《拆屋工》(40k，一人或两人轮流玩) 可列为运智类节目。节目的主角就是《采蘑菇》中的玛莉（MARIO)。他要拆除100种结构形式的房子（相当于100关，节目中称为100个阶段，以英文 PHASE 1—100 表示)。拆屋过程中，有各种精灵来袭扰，还有飞过的火球和假玛莉的捣乱等等。由于房屋的结构形式越来越复杂，难度也越来越大，要想顺利地将每一关中的门、墙、梯子等拆除，需要开动脑筋，想出巧妙的办法，方能一关一关地通过。一般游戏水平，大概能拆除30种结构的房子。如果能拆除70种，智能就运用得很不错了。如果游戏时想改变难度，或者创造新的房屋结构形式，那末，本节目还有“设计功能(DESIGN)”，你可以随心所欲地进行创造，更增加了游戏的趣味性。

要玩好本节目，必须了解它规定的游戏方法，下面分别进行介绍。

（1）按键操作：按键操作方法很简单，按A或B键是玛

莉用手击打欲拆除的房屋构件或引爆炸弹等。用方向键操纵玛莉的行动。

（2）游戏模式选择：标题画面显示时，可用选择键选“1PLAYER”为一人玩；选“2 PLAYER”为两人轮流玩；选“DESIGN”为自我设计等三种模式。

（3）选关：标题画面显示时，按 A 键可选1—100关（PHASE）。

（4）自我设计（DESIGN）：标题画面显示时，选“DESIGN”，按启动键，就出现选择画面。按选择键从中再选“DESIGN”并用 A 键可选关（PHASE1—4），然后按启动键，就出现设计画面，并有一方框，用选择键可移动方框，按 A 键可使方框中依次出现各种房屋结构、多种角色和炸弹等（其中还有一空档，为消除不理想的设计时使用）。方框中的内容选定后，移动方框的位置，再作设计，至全部符合要求为止。设计画面的上方尚有一条红线闪动，按“左”或“右”可移动红线；按“上”或“下”，可使红线上依次出现“0—9、A—Z、红心和标点”等符号，你可以为新创建的房屋定名、定代号或确定最高游戏得分等。一切就序后，按选择键，又恢复选择画面。选定游戏模式后，按启动键，就进入游戏画面。

（5）游戏规则：

必须将每关中能破坏的房屋构件全部击毁，包括白色的门和梯、砖墙等，拆除不同的构件有不同的得分，拆屋期间，不能让走动的精灵、滚动的火球碰到。

每一层的左、右侧是互相连通的，可以自由进出。

绿色的门被击打后，能短时开启，可以将经过的精灵关入门内，为避免精灵的侵袭，有时必须采用这个方法。

击爆炸弹后，可以将附近的构件炸毁，省时省力，得分也高；关键时间，还需利用爆炸将假玛莉炸落下层，或利用爆炸使主角从困境中脱身。

击打绿色支柱，可以使它上面的物件落下，再进行拆毁；或使木桶等落下阻挡精灵；也可以用木桶的下落将假玛莉压住，在过某些关时必须这样做。

空中飞过来的火球，偏上或偏下就能避开，要留心它出现的时间（出现前有声响），以免被堵在死角中而无法躲避。

玛莉不能向高处跳跃，但可以从高台上或扶梯的侧面跳下。

第七关后出现假玛莉，它也会拆屋，总是紧跟在真玛莉后面捣乱，要小心提防。必要时，利用拆除构件时的震动和引爆炸弹将他逼落到下层，或者用木桶扣住他，也可以设法让他跌入死角，使他不能再出来骚扰。

通过某一关后，将出现奖励局（BOUNS STAGE），画面中飞出一个硬币，落在某一座门后，要和假玛莉争抢，拆门找到它，可增加游戏次数及得分。

至于每一关怎样攻克，全在游戏者运用智慧和技巧。这部不起眼的节目，当耐心游玩时，技法中颇有奥妙；而玛莉拆屋时的紧张而滑稽的形象，看上去也颇有趣味。爱好动脑筋的游戏者不妨一试。

198. 怎样玩《越野赛车（成龙赛车）》节目？

答：《越野赛车》（24k，单人）是摩托车比赛的游戏节目。比赛时的情景和音响相当逼真，使游戏者有身临其境之感。比赛的方式和难度可以选择。还可以自己设计跑道型式和赛程。是一部很值得赏玩的体育运动类节目。

（1）游戏方法：

①比赛方式选择：当显示标题画面时，用方向键选择。SELECTION A（A类选择）为单人赛车；SELECTION B（B类选择）为多人赛车。

②跑道（TRACK）选择：选定比赛方式后，按启动键，显示五种跑道型式的代号，用方向键选定后，按启动键，就可以开始比赛。

③按键操作：方向键操纵摩托车在跑道上的横向位置；A、B键都可以控制车速，但四只按键所控制的车速不同，以单动B键最快。松开A、B键，摩托车停驶或从高处自然下滑。

④标志：有3RD（取得第三名的时间）、TIME（赛车已行驶的时间）、TEMP（发动机温度）、OVER HEAT（发动机过热）、GO（发动机已降温，可继续行驶）、LAP1（第一圈）（共两圈，LAP1后面显示的数字为第一圈所用的时间）、FINISH（终点）、BEST（最佳）（其后显示的数字为取得第一名的时间）。

⑤跑道型式设计：当标题画面显示时，选“DESIGN（设计）”再按启动键，显示选择画面，再选“DESIGN”，按启动键，就显示摩托车和跑道。画面下方的A、B……S等符号代表19种跑道型式，可用方向键选择，选定后按B键，即出现一段选定的跑道型式。然后按A键，使车行进一段，再按上法设定跑道型式。如要取消刚设计的障碍，可用方向键选“CL”，按B键就可以实现。跑道设计达到要求后，用选择键选“END”，按B键，画面中出现终点（FINISH）标志，此时，画面下方的“LP1”闪烁，如要增加赛程，按B键还可选2—9圈。最后按B键，又重新出现选择画面，选定比赛方式（A或B）后，

按启动键，进入游戏。

（2）游戏提示：比赛时，要灵活控制车速，否则造成翻车，欲速则不达。按单动B键时，车速很快，TEMP栏中的红色标志迅速增长，接近满格时，将出现报警声，此时，要立即减速，否则将被迫停车，得不偿失。每次比赛结束，就显示统计画面。其上：BEST TIME后面的数字为第一名的规定时间；YOUE TIME后面的数字是游戏者所用的时间，BSNK-ING后面的号码表示游戏者取得的名次（最低取得第三名后，方能晋升到高一级的跑道）。多人比赛时，其他赛车有时阻碍游戏者控制的赛车前进，要注意躲避，以免相撞翻车，最好的办法是当你控制的赛车的车头超过它时，将旁边的赛车碰到，以免再次干扰。

199. 怎样玩《弹珠台》节目？

答：《弹珠台》（24k、双人轮流）也称《弹珠》或《家庭弹珠》，是一种娱乐型节目。单人玩时，以得分多少判定游戏结果；双人轮流玩时，以得分多者为胜。游戏方法虽然简单，但在操作方面颇有技巧。尤其是双人玩时，比分你追我赶，竞赛的气氛甚浓。

弹珠台由上台和下台两部分组成，游戏时，操作弹簧，将珠子先弹上台，以后用台下方的两块弹板击打珠子，使它向上弹射，撞击台中的各种标志面得分。当珠子没有被弹板接住，将从上台落入下台，若再从下台的缺口处跌落，就算结束一次游戏。

本游戏如果随意操作，就只是碰运气，没有多少趣味。但如果掌握游戏规则，再施用技巧，对游戏者就很有吸引力。下面，将本游戏节目的主要规则作一介绍：

用单动 A 键或 B 键操纵弹簧击出珠子，以后用方向键操纵左弹板；用单动 A 或 B 键操纵右弹板。

用选择键可选择 A 或 B 种难度，以及单人玩还是双人玩。

珠子若被击人上台的左方弯道，得分连续增加；若击人下台的左方旁道，珠子又回到上台，增加游戏机会。

弹珠击入右下方有红珠子的缺口，会被自动弹出，要迅速接住；若击入右上方有红珠子的缺口，就进入奖励局(BONUS STAGE)。

奖励局设有另一种生动有趣的弹珠台。上方是一个左、右走动的小女孩；中部有很多显示不同分数的彩珠；下方有一个人举着一块弹板。游戏者要用方向键操纵下面的人，用弹板击挡在台中间跳动的一颗白色珠子，使它不致落入下方的缺口，白色珠子就在台中间到处碰撞彩珠而得分。但要注意一旦白珠将上方女孩行走的地板碰出一定宽度的缺口时，女孩就要跌落下来，这时，要迅速用弹板将女孩接住，并送往右面的太平门(EXIT)，游戏还可以继续在奖励局进行；如果没有接住女孩，本次游戏全部终止。

若将珠子击入黄色的槽中，台中间的三个方块的数字各以7和3交替闪动，此时，击中红色移动板的下面并弹向方块时，可以将该方块的数定定住。若能使三个方块的数字都定成相同时(三个7或三个3)，弹珠台下方的缺口将短时间内封闭，对弹珠有利。

若能将台中间的三个鸡蛋击成三只雏鸡，则两边的缺口会出现弹簧将缺口封闭，但弹簧被触动一次后就失效。

游戏过程中，弹珠台有时出现太平门，将珠子击入，可

增加游戏机会。

若能将台上方的五张扑克牌都击中（称为满堂红），则中间的缺口将一直封闭，此时若运用上述第⑦项的技法，使两侧缺口也封闭，则弹珠将万无一失，可获得高分。

若将台左上侧的七块黄色牌子全部击中，则右方的黄色槽口将敞开，将珠子击入槽中，可增加游戏机会。

当游戏获得10万分时，两块弹板将变成隐蔽的，此时，要凭熟练的技巧进行操作。

游戏进行中，画面右方“TOP”后面的数字显示游戏过程中曾取得的最高分；1P和2P后面的数字是游戏进行中的得分。

愿游戏者掌握并运用上述技法，它将使你享受到电视游戏的另外一种乐趣。

200. 怎样玩《黑白棋》?取胜有何诀窍?

答：《黑白棋》（48k、双人玩）采用纵、横各8格的棋盘，棋子分黑、白两种，满盘时各为32只，共64只。其游戏方法和取胜诀窍分述如下：

（1）游戏方法：

①吃子方法：棋盘中任何一直线方格上，当一种颜色的棋子占据另一色棋子的两端时，就可以将中间另一色的棋子吃掉。每次落子，都必需吃子，否则无效。

②胜负评定：双方在限定时间内着完棋后，以存子多的一方为胜；若双方存子相等，则为平局。

③基本操作：标题画面显示时，按启动键，即显示第一选择画面，再用方向键选游戏模式（MODE），分为“人对电脑（COMPUTER或COM）”和“两人对弈（2PLAYERS）”

两种，同时选执棋的颜色。之后按 A 键，显示第二选择画面，用方向键选时间（TIME），分别有20、30、40分或不计时。再按 A 键，显示第三选择画面，用方向键选难度（LEVEL：1、2、3或4级）。选定后按 A 键输入，随即显示第四选择画面，用方向键选弈者代号（NAME）。单人玩时，可省略此项操作。双人玩时，必须分别选定代号，否则无法开局。最后再按 A 键，就是显示棋盘和已经落好的四只棋子，就可以开始游戏。游戏时，用方向键操纵画面上显示的手指到欲落子的位置，再按 A 键落子。

④战局统计：当棋盘上已不能继续落子时，画面上显示“END”字样，此时按启动键，出现统计画面，显示出双方的存子数目。

（2）取胜诀窍：

本游戏在选“人对电脑”模式时，可以从第一难度开始。一般情况下，要在第二难度取胜，也非易事。下面提供一些技法要点，供弈者参考。

尽可能占据棋盘的四角，对取胜往往起决定性作用。

尽可能占据边线，并设法吃掉对方占边线的棋子。

吃掉电脑刚落下的棋子，通常对战局有利。

开局后，不可只贪图吃子，而要注重战术，否则将一败涂地。

不断总结提高棋艺，掌握棋盘中有利位置和不利位置。

当画面上出现“PASS”字样时，表示无棋可走（无子可吃），要按 A 键一次，让对方再走。反过来，可利用此战术制约对手。

若落子后且对方已应着，认为不理想，可按 B 键悔棋。但

难度等级越高，允许悔棋的次数越少，甚至不允许悔棋。

本游戏节目看似简单，然棋法的变化多样，对游戏者颇具吸引力。在对局时，有钟表计时，并伴以音乐和音响，给弈者增添乐趣。

［Ｇｅｎｅｒａｌ Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝电视游戏玩法２００问
作者＝
页数＝１９５
ＳＳ号＝０
出版日期＝
Ｖｓｓ号＝９８３０２６７８